

Nr. 3 / März 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 3 / März 1988 öS 55 / sfr 6,50 / DM 6,50

REPORT

DIE GEHEIMEN PARTIES DER SOFTWARE-PIRATEN

WIE UND WO HEIMLICH KOPIERT WIRD

PLATOON

KRIEGSVERHERRLICHUNG ODER ANKLAGE ? - JETZT AUCH ALS SOFTWARE ERHÄLTLICH

MILITÄR-STRATEGIE

DER UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR KONNTE GEFALLEN

ROSAROTE ZEITEN

MIT PINK PANTHER NACH HOLLYWOOD FLIEGEN

- FLUGREISE FÜR ZWEI PERSONEN ZU GEWINNEN

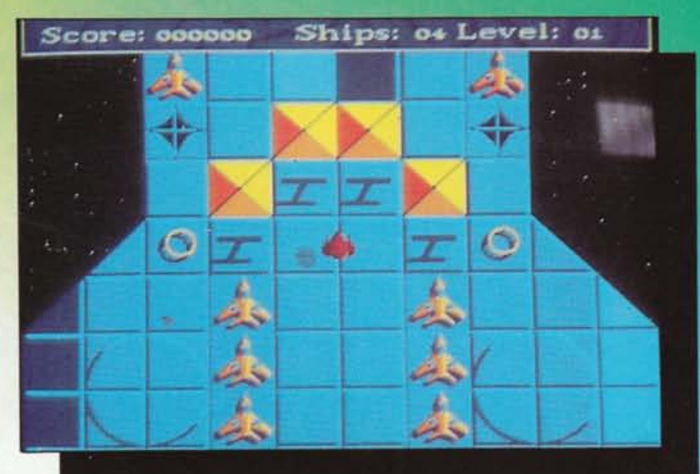
SUPER : MIT ORIGINAL ASTERIX-POSTER



COMPUTER BIT TITEL

Diese Riesenauswahl an hochwertiger deutscher Software zu Taschengeldpreisen kann Ihnen nur KINGSOFT bieten!





IRIDON

Unser neuester Action-Renner für den AMIGA. Ein superschnelles, horizontal scrollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digisounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt. Für AMIGA.





EMETIC SKIMMER

Ihre Aufgabe ist es, ein Raumschiff mit Spezialausstattung durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn zu zerstören. **Für AMIGA.**

49.95



MIKE - THE MAGIC DRAGON

Mike ist ein kleiner Drachenjunge, der vom Professor Dragan Drachenklau entführt wurde, und einen Ausweg aus dessen Labor sucht.
Für AMIGA.

29.95



TERRA NOVA

Hervorragendes Weltraumspiel mit weich scrollender, schön gezeichneter Hintergrundgrafik und vielen verschiedenen, animierten Gegnern.
Für ATARI ST.

29.95

Weitere KINGSOFT-Hits für AMIGA

CHALLENGER	19.95	PHALANX	19.95
CITY DEFENCE	29.95	PHALANX II - The Return	29.95
CRUNCHER FACTORY	19.95	PINBALL WIZARD	49.95
DEMOLITION	19.95	QUIWI	49.95
EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE BATTLE	19.95
FORTRESS UNDERGROUND	29.95	STRIP POKER	29.95
KARATE KING	49.95	TYPHOON	49.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	WILLY THE KID	29.95

Weitere KINGSOFT-Hits für ATARI ST

EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	29.95	SPACE PILOT	29.95
KARATE MASTER	29.95	STRIP POKER	29.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	TYPHOON	49.95
QUIWI	49.95	WILLY THE KID	29.95

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. *Grauimporte haben keine deutsche Anleitung!* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für AMIGA und ST - am besten sofort unseren **kostenlosen Gesamt-Katalog** anfordern!

WANTED

KINGSOFT sucht

PROGRAMMIERER

für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY

KINGSOFT

GRÜNER WEG 29 · D-5100 AACHEN
☎ 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:







KARSTADT computer-center





SE DESIGN 0241/151034

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.
Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Herzlichen Glückwunsch . . .

... mit dem Kauf dieser ASM haben Sie sich für ein hochwertiges Produkt entschieden, das Sie optimal über die Vorgänge auf dem Software-Markt informiert. Die technischen Daten werden Sie in Verzükkung... „Aus! Schluß mit diesem Blödsinn!“ Das ist doch der falsche Text, Mann. Die Sache mit dem CD-Player...“ Wir möchten uns an dieser Stelle für unseren Fehler bei der Datenübermittlung entschuldigen und geben Ihnen im Anschluß den richtigen... Auf Wiedersehen, meine Damen und Herren. Das war der Bericht aus Bonn - Das Wetter:

So, nun haben wir wieder Ordnung in die Angelegenheit gebracht. Friedhelm Nawattnu gibt das Wort zurück an die ASM-Redaktion. Wir möchten Euch in aller Kürze vermelden, daß wir wieder ein paar ganz dolle Knaller auf die Tische bekommen haben, die Euch sicherlich gefallen werden. Da wären beispielsweise Terramex, Platoon, Universal Military Simulator, Jinxter oder das faszinierende Eishockey-Spiel Hattrick zu nennen. Dann lest mal los! Desweiteren sind wir den Wünschen zahlreicher ASM-Leser nachgekommen, um unter dem Titel „Level 2“ eine Dauertest-Reihe zu starten, bei der jeweils vier Redakteure an einem Spiel/Programm hängen und darüber berichten. Wir starten diese heute mit Electronic Arts' „Mini-Putt“.

Die Public Domain-Freunde werden hoffentlich nicht traurig sein: Wir wollten uns für die „PD-Ecke“ etwas mehr Zeit lassen, um Euch noch besser informieren zu können. So werden wir Euch in der nächsten Ausgabe eine geballte Ladung an Infos, Adressen und Literatur entgegenschleudern. Martina wird in dieser Ausgabe über eine Cracker-Party berichten. Sie hat recherchiert, wie Cracker organisiert sind, wie sie arbeiten und wie sie ihre illegalen „Geschäfte“ abwikkeln. Ferner kommt auch Marc Cale von System 3 bei einem Kurz-Interview zu Wort. Besonders interessant für Euch erscheinen uns die Wettbewerbe: Neben vielen guten Preisen wird von Magic Bytes auch eine Hollywood-Reise für zwei Personen organisiert, die „cineastisch“ mit der Versoftung von Pink Panther auf den Amiga zusammenhängt. Das Preview von Paulchen durfte natürlich nicht fehlen. Ein köstliches Teil!
Alles weitere solltet Ihr den „1000 und einer Zeile“ der brandneuen ASM entnehmen, die Ihr ja schon fest in den Händen haltet. Viel Spaß dabei!

Eure ASM-Redaktion



Chefredakteur Manfred Kleimann „zwischen“ Mini Putt und Terramex.

STEFAN BAYER 1988
DONALD BUG 11
WEIL DONALD INZWISCHEN EINE BERÜHMTE COMICFIGUR IST, WURDE ER IN DEN TRONIC-VERLAG EINGELADEN.......
HALLO, DONNI.....
ASM
ÄH.... HALLO.....
RACHENQUAL! RAUCH! QUALM!
DIE SEHEN JA AUS WIE ICH!
SCHLOT! PEIL!
BERND MARTINA THOMAS MANFRED
GEIL! HIER SIND JA IRRE VIEL COMPUTER!
KLAR! DIE KANNST DU UNS NACHHER GLEICH MAL ERKLÄ...ÄH... KANNST NACHHER DAMIT SPIELEN...HI,HI....
STREICHEL
HIER, ALLES DEINE FANPOST!
DER IST SOGAR MIT ZEICHNUNG..... VON SILVIO.....!
HE, MANFRED! ICH HAB' DEN NEUEN STAPEL FANPOST FERTIG-GESCHRIEBEN! ...WOHIN DAMIT?
HE, HE.... VOLL ABGEFAHREN!
AN EINE WEG VON ZUHAUS......
TUSCHEL! ZIEH! SAUG!
WUFF!
AUS OPTISCHEN GRÜNDEN VERGRÖSSERT!
BRÜT! DENK! ROTIER! SINNIER! GRÜBEL! SUCH!
...UND WAS IST HINTER DIESER TÜR.........?
NICHT STÖREN!
BAY '88
DA HABEN WIR UNSEREN COMICZEICHNER EINGESPERRT! DER KOMMT ERST RAUS, WENN ER SICH DEN SCHLUSSGAG FÜR DIESE FOLGE HIER AUSGEDACHT HAT.......
ALSO NIE!
HÄ?!

ASM – DER INHALT



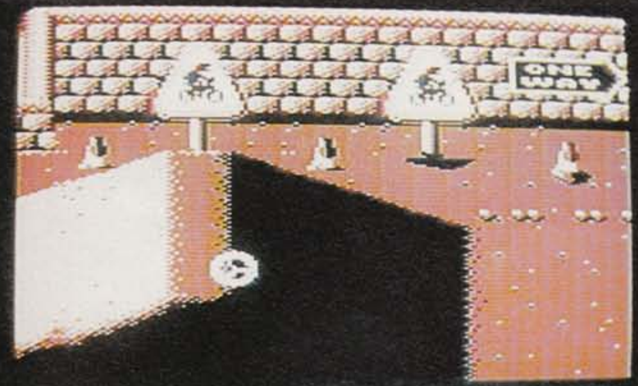
Ein Arcade-Adventure der Extraklasse: TERRAMEX läßt Spielerherzen höher schlagen **12**

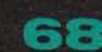


Eine „Nachbetrachtung" von Calgary – WINTER OLYMPIAD '88 **58**



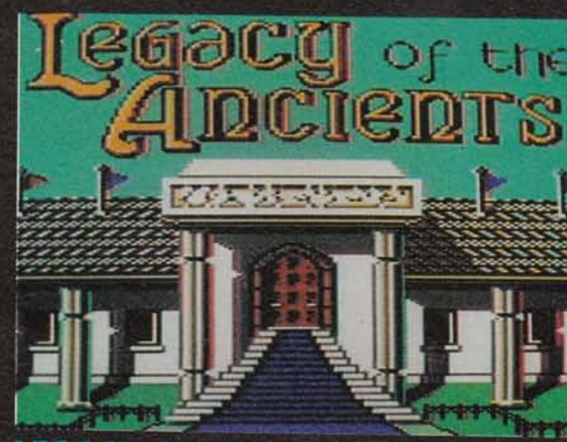
Umstrittener Film – umstrittenes Spiel? Der Erfolgsstreifen PLATOON wurde versoftet – wie hart ist das Ganze? **6**

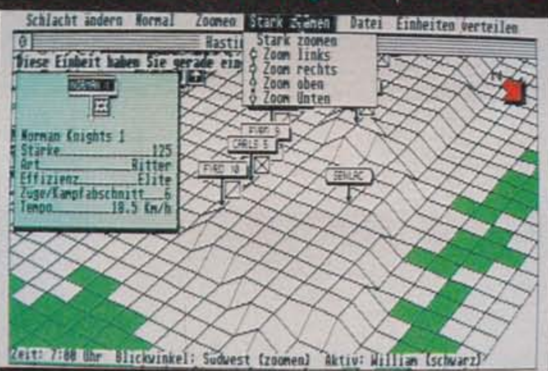














Aktueller Software Markt

ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

Impressum

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Astrid Ruuben (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., Ind, Moriz Thiemann-Zahn (motz) und j.h. ● **ASM-Büro London:** Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** Mark Bromley ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel (CvD Herbert Bosold) ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Linda Sesar, Tanja Mosebach ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,50 DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 59,50 DM, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)



ISSN 0933-1867



Action Games

Kriegsverherrlichung oder Anklage?

Programm: Platoon, **System:** Atari ST, C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 49 DM (Disk.), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Als die USA Mitte der 70er Jahre mit fliegenden Fahnen aus Vietnam abzog, dachte wohl niemand der deprimierten und verschreckten Amerikaner daran, daß eine Softwarefirma über ein Jahrzehnt später aus diesem Krieg ein Computerspiel machen würde. Tatsächlich hat sich **OCEAN** jetzt diesem schwierigen Thema gewidmet, und zwar mit der Versoftung des mit vier Oskars bedachten Vietnam-Spektakels **PLATOON** (zu Deutsch: Zug, Kampfeinheit). Als begeisterter Film-Fan war ich besonders daran interessiert, wie OCEAN wohl die Handlung und vor allem die Aussage des Films in Bytes packen würde.

Nun, die Jungs aus dem feuchten Manchester haben zunächst einmal das gesamte Game in sechs Sektoren unterteilt, um möglichst viel Abwechslung zu bieten und um die wichtigsten Teile des Films in einzelne Unterspiele umzusetzen. Insgesamt besteht Euer Zug aus fünf Soldaten, die Ihr möglichst heil durch das Programm steuern solltet. Jeder der fünf verkraftet drei Treffer der Vietkongs und besitzt eine begrenzte Anzahl an Munition und Granaten. Außerdem könnt Ihr auf dem Monitor noch eine Anzeige für die Moral der Truppe sehen, die mit zunehmenden Treffern oder starken Verfehlungen stark abnimmt. Dies kann gefährlich werden, wenn man z.B. zu viele Personen aus der Bevölkerung abschießt, die ja eigentlich mit dem Krieg nichts zu tun haben. Dann nämlich sinkt die Moral auf null, und das Spiel ist beendet.

Kommen wir also nun zu den ersten beiden Sektoren mit den Bezeichnungen „Dschungel" und „Dorf". Unsere Helden befinden sich hierbei in einem Urwald, der in seinem Aufbau sehr stark an die ungezählten Labyrinthspiele erinnert, denn zunächst müßt Ihr in diesem tropenfeuchten Gewimmel eine Sprengladung und dann eine Brücke finden, auf die die Sprengladung automatisch angesetzt wird. Die Grafik kann man als gut bezeichnen, denn die Backgrounds sind ganz hübsch und vermitteln das richtige Dschungel-Feeling, die Animation und die Sprites sind zwar nicht absolute Spitzenklasse, aber guter Standard. Natürlich gibt es auch noch jede Menge Stolperdrähte und Vietkongs, die aus Bäumen, von vorn oder von hinten auf unsere Helden springen oder schießend auf sie zulaufen. Man braucht schon gute Ortskenntnisse, etwas Glück und vor allen Dingen Geschick, um lebend bis zur Brücke zu gelangen, denn das Dschungellabyrinth umfaßt immerhin 100 Locations. Nach dem 10. Testspiel war es dann aber soweit: Ich gelangte zur Brücke, setzte die Ladung ab und machte mich davon, bevor das ganze Ding hochging. Vergißt man übrigens, die Ladung zu holen, so kommt ein ganz mieser Vietkong von hinten, der mit einer Art Flammenwerfer das Spiel kurz und schmerzlos beendet. Nach der Brücke gelangt man in ein Dorf mit verschiedenen Hütten, in die man hineingehen sollte, um sie zu untersuchen. Dann nämlich werdet Ihr eine Fackel, eine Karte und einen geheimen Eingang zu einem unterirdischen Tunnelsystem finden. Zum Untersuchen der Gegenstände müßt Ihr einfach nur davorstehen und dann den Feuerknopf drücken. Aber paßt auf die versteckten Minen auf! Glücklicherweise werden alle Gegenstände des Games (auch die Minen) bei jedem Spielstart immer wieder an die gleichen Stellen gelegt, so daß Ihr Euch die frustrierende und gefährliche Sucherei nach einigen Spielchen sparen könnt.

So, beim dritten Sektor, dem Tunnelsystem, mußte ich schmerzlich feststellen, daß PLATOON hier um 'ne ganze Ecke kniffliger wird. Rechts auf dem Bildschirm sieht man die Tunnelkarte, während Ihr links genau das erblicken könnt, was unser tapferer Soldat vor sich sieht. Mit dem Fadenkreuz könnt Ihr durch die Gänge umherwandern und verschiedene Räume aufsuchen. Unter den verschiedenen Gegenständen, die Ihr finden könnt, befindet sich auch ein geheimnisvolles Dokument, aber zur Spiellösung braucht Ihr zwei Kisten mit Leuchtkugeln und einen Kompass. Wie schon im letzten Level, so lauern auch hier massig Vietkongs, aber dieses Mal kommen sie hinter Abzweigungen und aus dem Morast heraus. Herrlich ist den Ocean-Programmierern hierbei die Animation der riesigen, wirklich tollen Grafiken gelungen. Wenn man zum ersten Mal einen der Vietnamesen aus dem Wasser mit einem Messer auftauchen sieht, kann man sich schon erschrecken. Toll gemacht! Wenn Ihr einen dieser Jungs vor Euch seht, schaltet der Computer um und Ihr könnt den Guerilla mit dem Fadenkreuz und gezieltem Feuer ins Jenseits schicken. Ganz besonders übel macht sich dabei die begrenzte Munition bemerkbar, so daß man äußerst sparsam mit ihr umgehen sollte.

Wenn Ihr den Ausgang aus dem Tunnel gefunden habt, erwartet Euch der vierte Sektor. Die große Überraschung hier ist die, daß es sich dabei um einen recht gelungenen Verschnitt eines indizierten Action-Programms handelt. Mit den aufgenommenen Leuchtkugeln





Man beachte auch die große

OCEAN-PLATOON-COMPETITION

in dieser Ausgabe!







könnt Ihr nämlich den Himmel erhellen und müßt dann alle Vietkongs abknallen (es klingt hart, aber das ist halt das Spiel), die sich aus den Büschen hervorwagen. Euer Soldat befindet sich dabei in einem Fuchsloch, also einer Bunkerstellung. Von der Grafik her hat dieser Sektor zwar nichts Umwerfendes zu bieten, bietet aber aufgrund der ordentlichen Animation und des schnellen Spielablaufes viel an Action.

Ist auch dieses Massaker überstanden, darf unser Held erst einmal eine Nacht ruhen, bevor er sich dann endgültig auf die Suche nach seinem vermißten Sergeant Elias macht. Dabei trifft er einen anderen Sergeant, Barnes, der ihm sagt, Elias sei im Kampf gefallen. Kurz darauf entdeckt er aber Elias, wie er gerade im Kugelhagel der Vietkongs stirbt. Barnes hat also Elias Tod mitzuverantworten. Für weitere Überlegungen bleibt aber keine Zeit, denn über das Funkgerät hörst Du, daß die Army einen flächendeckenden Napalm-Beschuß plant, um die Vietkong-Nester dieser Gegend ein für allemal zu vernichten. Es bleiben Euch nur zwei Minuten, um mit Hilfe Eures Kompasses ein schützendes Gebiet zu finden. Grafik und Gameplay ähneln dabei dem ersten Sektor, die Lauferei geschieht ähnlich wie im dritten Sektor.

Im fünften Sektor kommt es endlich zum großen Showdown. Ihr entdeckt den Übeltäter Barnes in einem Bunker und habt nur einen Gedanken: Rache! Gedacht - getan, der Oberbösewicht muß mit fünf gut gezielten Granaten ins Jenseits befördert werden.

PLATOON ist ein Spiel, das zwar keine umwerfenden neuen Konzepte oder Ideen aufweist, das aber nichtsdestotrotz gut in Szene gesetzt worden ist. Die Sektoren besitzen ausreichende Variationen, so daß für Abwechslung gesorgt ist. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar ziemlich hoch, wird aber nie so frustrierend, daß man den einzelnen Sektor nicht doch schaffen könnte. Die Glanzpunkte des Games werden aber besonders mit der Grafik und dem Sound gesetzt, die viel zur Motivation beitragen. Während meines Tests bekam ich insgesamt vier (von ca. neun) verschiedene Melodien zu hören, die allesamt brillant und sehr abwechslungsreich gemacht waren. PLATOON gehört somit zu einem der technisch und spielmäßig besten Action-Games, die derzeit auf dem Markt sind. Zu oft kamen in letzter Zeit ziemlich mißglückte Film-Konvertierungen heraus, aber PLATOON gehört mit Sicherheit zu den rühmlichen Ausnahmen und darf als gelungene Umsetzung gewertet werden. Wichtige Szenen und Handlungen des Films wurden origanlgetreu übernommen und für ein Computerspiel passend inszeniert. Dies ist bemerkenswert, denn viele andere Games dieses Genres kranken an dem Versuch, nun wirklich auch den ganzen Film im Spiel unterzubringen. Dies hat man bei PLATOON bewußt nicht getan, dafür aber ein packendes Game produziert, das sein Geld wert ist. Einen Punkt darf man allerdings nicht vergessen: Der Film PLATOON ist bekanntermaßen einer der engagiertesten Anti-Kriegsfilme und hat eine deutliche inhaltliche Aussage gegen den Wahnsinn und die zerstörerische Wirkung eines Krieges. Bedenklich ist es da, daß die Motivation beim Spiel PLATOON aber gerade daraus rührt, Menschen umzubringen, um weiterzukommen und um Punkte zu sammeln. Unzweifelhaft macht das Game viel Spaß und bringt die Handlung gut rüber, aber inhaltlich steht es eher konträr zum Film und besitzt ein paar Geschmacklosigkeiten. Hätte man z.B. nicht wenigstens die Punktesammelei und die High-Score-Liste weglassen können? Demnächst wird PLATOON sogar als Video herauskommen und mit Sicherheit ein Renner werden. Daß aber auf den Trailern für die Videotheken auch das OCEAN-Produkt auftaucht, kann wohl nur mit Marketing- und Promotion-Gründen zusammenhängen.

»PLATOON ist ein packendes Game, das seinesgleichen sucht. Grafik, Sound und der ausgefeilte Spielablauf machen PLATOON zu einer der besten Filmumsetzungen, die es je gab.«

Trotzdem: PLATOON ist ein packendes Spiel; eine der besten Film-Umsetzungen dieser Zeit mit allen Finessen, die zu einem harten Action-Game dazugehören. Get it! *philipp*

Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	11



Nicht einfach!

Programm: Octapolis, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** English Software, England, **Muster von:** English Software.

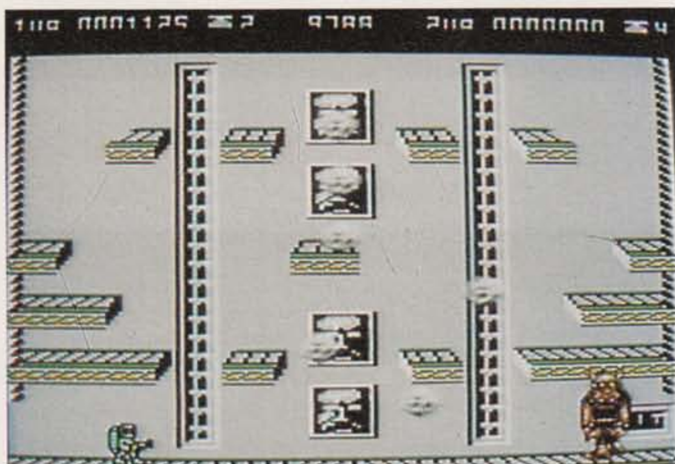
Es gab einmal ein Spiel, das überzeugte schon allein durch das überaus gute und flüssige Scrolling. Der Name dieses Spiels war: *Uridium*. Nun, was das Scrolling betrifft, so gibt es nun ein Programm, das es mit *Uridium* aufnehmen könnte, wenn, ja wenn nicht das Rukkeln bei niedriger Geschwindigkeit wäre. Gemeint ist das



neueste Produkt von **ENGLISH SOFTWARE** für den C-64, **OCTAPOLIS.**

Bei diesem Spiel scrollen auf einem gesplitteten Bildschirm insgesammt 4 (in Worten, VIER) Flächen! Eine auf der oberen, drei weitere auf der unteren Bildschirmhälfte. Von der Grafik her erinnert OCTAPOLIS stark an *Sanxion* von *Thalamus*. (drückt man den Feuerknopf, dann steuert man das untere, sonst das obere Schiff), dann kommt man damit recht gut klar. Dabei kann ich auch gleich einen einfachen Trick verraten. Nur das obere Schiff steuern, dies reicht völlig aus, um die Situation unter Kontrolle zu halten. Beide Schiffe schießen dauernd, so daß man den Feuerknopf (in diesem Bild) nur zum Steuern braucht. Hat man eine genügend große Zahl von Gegnern abgeschossen, dann kann man an einer bestimmten Stelle landen.

Und hier beginnt dann das, was OCTAPOLIS von den üblichen Ballergames unterscheidet. Man landet nämlich mitten in einem Jump-and-Run-Spiel! Dabei muß man mit seinem Astronauten fünf verschiedene Bilder durchqueren. Grafisch sieht das Ganze wie eines der alten Gerüst-Spiele aus. Was diese Sequenz unbedingt sehenswert macht, das sind die großen, sehr schön gezeichneten Software-Sprites. Allerdings flattern einem auch eine Menge „normaler" Sprites um die Ohren Um die Bilder zu durchqueren, braucht man schon eine Menge Übung und Geschicklichkeit. Man sollte sich die Wege, die man einschlägt, unbedingt merken, denn beim ersten Versuch wird man diese Aufgabe wohl kaum lösen können. Schade ist, daß der Astronaut, den man als



Dies ist aber nur in der „Ballersequenz" so. Ähnlich wie bei *Sanxion* sieht man sein Schiffchen einmal von der Seite und einmal von oben. Der Unterschied zwischen beiden Spielen liegt darin, daß man bei OCTAPOLIS beide Schiffe (die in Wirklichkeit ja nur eines sind) steuern kann - und dies unabhängig voneinander! Das kann einen ganz schön verwirren.

Hat man sich aber erst einmal an die Steuerung gewöhnt

Spieler steuert, auch nur ein monochromes, noch dazu nicht sehr schön gelungenes, Sprite ist. Ach so, ich vergaß zu sagen, daß man natürlich nur eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung hat. Trotzdem muß man an einigen Stellen des Labyrinths warten, bis man eine günstige Gelegenheit erwischt, um an einem Gegner vorbeizukommen. Erschwert wird das Ganze noch dadurch, daß einige der Gegner nicht abgeschossen werden können. Aber nicht nur die Gegner können einem hier einen schnellen, schmachvollen Tod bereiten; beim Springen ist unbedingt darauf zu achten, daß man nicht zu tief fällt! Hat man es dann endlich geschafft, so gelangt man in den zweiten Level. Auch dieser beginnt mit der Ballersequenz, um dann in das Gerüstspiel überzugehen. Logisch, daß den Spieler hier andere Grafiken und andere Gegner erwarten. Der Sound des Spiels ist hingegen weder Fleisch noch Fisch, will sagen: Nicht gerade das Gelbe vom Ei, aber auch nicht unbedingt schlecht. Höchstens Durchschnitt! Insgesamt betrachtet ist OCTAPOLIS eines der besten Ballerspiele, ein echter Hit! Wer also einen C-64 besitzt, der sollte unbedingt zugreifen! Bereuen wird er es nicht!

Ottfried Schmidt

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**



Zwischen Gut und Böse

Programm: Dan Dare II, **System:** Schneider (angeschaut), Spectrum, C-64, **Preis:** (Kassetten) ca. 28 Mark (Disketten) etwa 42 bis 45 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London, England, **Muster von:** Virgin Games.

Vor gar nicht allzulanger Zeit bekamen wir die Versoftung eines britischen Software-Helden zu spüren. **VIRGIN GAMES** zeichnete für die Abenteuer des *Dan Dare* verantwortlich. Nun hat man es gewagt (die berühmte GANG OF FOUR war der „Übeltäter"), einen Folge-Band mit dem Titel **DAN DARE II** unters Volk zu bringen. Der Untertitel: **MEKON'S REVENGE.**

Die Story: Dan Dare's Gegenspieler, der verschrumpelte Mekon, sinnt auf Rache. Zu tief sitzt der Stachel der Niederlage, die die wenigen Dan-Dare-Spieler ihm letztendlich beigebracht haben. Mekon's Treens (seine ehemalige Elite-Truppe) scheint für die Machtübernahme der Erde nicht mehr geeignet. Grund genug für Mekon (also Virgin), sogenannte „Super Treens" ins Rennen zu schicken. Diese wurden embryoartig dargestellt. Sie befinden sich in einer Plexi-Glas-Blase und warten auf Aktivierung. Dan Dare soll und muß wieder versuchen, das Unheil abzuwenden und die Erde vor dem Außerirdischen zu retten, indem er die Supertreens eliminiert. Zu diesem Zweck begibt er sich auf das Schiff der Supertreens und Mekons, um in allen vier Leveln neben den eingeschlossenen Wesen auch wichtige strategische Einrichtungen zu zerstören. Dan hat eine starke Truppe auf seiner Seite, die ihm bei der recht schwierigen Aufgabe helfen wird...

Nachdem ich die Anleitung durchgelesen hatte, scrollte ich zum Schneider und legte den „Postboten" (Datenträger) ein. Schon nach einigen Sekunden meldete sich das Titelbild bei mir. Ich wählte Dan, und schon ging's ohne Vorwarnung los! Ich sehe: einen Uniformierten mit Mütze (Dan Dare), der mich irgendwie an einen Briefträger erinnert. Sein Fahrzeug ist hier nicht etwa das Fahrrad; unser moderner Postler sitzt auf einem Space-Schlitten, der ausschaut wie ein Schlauchboot mit Maschinengewehr. Wie aus dem Nichts tauche ich nun im ersten Level auf. Sechs Leben habe ich zur Verfügung. Ob das reicht? Nun, zunächst einmal nicht. Denn: Ich muß mich erstmal an das physikalische Gesetz der Trägheit gewöhnen. Im Klartext: Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, da ich im feindlichen Schiff ständig gegen den „Auftrieb" zu kämpfen habe. So, jetzt hab' ich's raus!



Nach Gutdünken

Programm: Taekwondo, **System:** Amiga, **Hersteller:** Anco Software LTD. 35 Westhill, Dartford, Kent DA1 2EL, **Preis:** ca 30 DM, **Muster von:** 34.

Es ist mal wieder soweit, Testzeit. (Oh Gott, wie poetisch, es reimt sich sogar.) Ich lege also in froher Erwartung die Diskette ein, und nach kurzer Wartezeit....., wie am Amiga üblich, erscheint das Titelbild des Actiongames **TAEKWONDO**.

Soweit, sogut. Wie der Beschreibung zu entnehmen ist, kann man nun mit dem Joystick Bewegungen ausführen, die dieser mehr oder weniger, eher weniger, auch in Bewegungen auf dem Bildschirm umsetzt. Aber TAEKWONDO von **ANCO** ist wirklich nicht das Actiongame, in dem es unbedingt auf prompte Reaktion auf die Joystickbefehle ankommt. Es ist nämlich durchaus möglich, daß man die ersten beiden Levels (von insgesamt sechs) nur durch Halten einer einzigen Befehlskombination bewältigt.



Diese Kombinationen gehören glücklicherweise, oder sollte ich lieber sagen unglücklicherweise, zu denen, auf die das Game gut anspricht. Als weiterer Minuspunkt wäre die Animation der Figuren zu bewerten, die man auf dem Amiga wirklich besser hätte lösen können. Na, jetzt ist aber erstmal Schluß mit der Kritik. Man muß ja den Programmierer auch mal loben. Da wären z.B. die Hintergrundscreens, die ihm meiner Meinung nach sehr schön gelungen sind, wie auch der Sound, der zwar nur darin besteht, daß sich die Kämpfer wie verrückt anschreien, aber zumindest als lebensecht zu bezeichnen ist.

Ach, ich Schussel, jetzt hätte ich es doch fast vergessen: es existiert natürlich auch eine Anzeige darüber, in welcher Verfassung sich die beiden Spieler (entweder CPU und Du, oder Du und Freund/in) sich befinden. Lustigerweise ist auch eine Scoreanzeige in das Programm eingearbeitet, die anscheinend nach Gutdünken Punkte verteilt. Es ist z.B. möglich, daß man für einen Treffer 300 Points erhält, aber in der nächsten Sekunde bekommt man, außer dem Schmerzensschrei des Gegners, leider keine Reaktion. Alles in allem ist TAEKWONDO in meinen Augen keine lohnenswerte Anschaffung, da das Game viel zu schlecht auf Joystickbefehle anspricht und außerdem viel zu einfach ist, um einen Spieler entsprechend motivieren zu können, damit er, zumindest gemessen an Spielhallenpreisen, auf seine Kosten kommt.

jh

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Schnell den Weg nach unten gewählt und alles abgeballert, was mir in den Weg kam. Dummerweise hatte ich versehentlich meine eigenen (Post-)Kollegen per Eilboten in den Hades versandt. Peinlich! Ich fand, ich sollte es gleich noch einmal probieren und meine eigenen Leute in Ruhe lassen. Nur: Wie unterscheide ich Freund und Feind? Bei den nächsten Versuchen schien es anfangs ganz gut zu klappen - doch manchmal hatte ich eben doch aus Versehen die Kumpels in der Hektik „frankiert" und in die ewigen Jagdgründe geschickt...

So nach und nach hat's der Manni dann kapiert. Er hat sich vorgetastet zu den strategisch wichtigen Elementen der Feinde. Laser draufgehalten, und schon hatten die Supertreens die ersten Kontroll-Stationen verloren. Fies ist es, daß man in einer bestimmten Zeit (in der Post-Sprache „Acht-Minuten-Takt") seine Mission erfüllt haben muß. Der Kampf gegen die Uhr fordert seinen Tribut: Schon wieder werde ich hektisch, ballere die eigenen Jungs nieder und beiße mich an falschen Postfächern (zu zerstörende Generatoren) fest. Schließ gelingt es mir trotz Widrigkeiten doch, das Kraftfeld von Mekon zu zerstören. Jetzt mache ich mich auf die Suche nach einem Gang, der mich zum nächsten Level führt. Ich finde dort eine Tür. Auf dieselbe schießen. Tür öffnet sich automatisch. Schnell rein, Türe verschließen. Denn jetzt geht das erste Level in die Luft. Hinter der Tür bin ich sicher vor der Explosion...





Wem die Mission zu einfach erscheint, kann aus dem Anfangsbild (Stick nach links) auch den Bösewicht Mekon spielen. Die Aufgabe des Unholdes ist es, seine Supertreens zum Leben zu erwecken, Dan Dare's Garde mit Hilfe seiner Treens niederzumetzeln und in die folgenden Level zu gelangen.

DAN DARE II ist grafisch gesehen (Schneider) recht gut. Das Spiel ist ziemlich schnell und bietet Abwechslung. Leider fehlt das typisch Comic-artige, was besonders bei der 64er-Version des Vorgängers so beeindruckte! Eine Anzeige im unteren Teil des Screens zeigt Ihnen, welche Erfolge Ihre Aktionen gebracht haben. Trotz der ansprechenden Schneider-Grafik und der Rasanz des Games (und der vorbildlichen Anleitung plus einem Übersichtsplan) konnte ich mich nicht 100prozentig für DAN DARE II erwärmen. In der Postler-Sprache könnte man sagen: „Kein Anschluß unter dieser Nummer!"

Manfred Kleimann

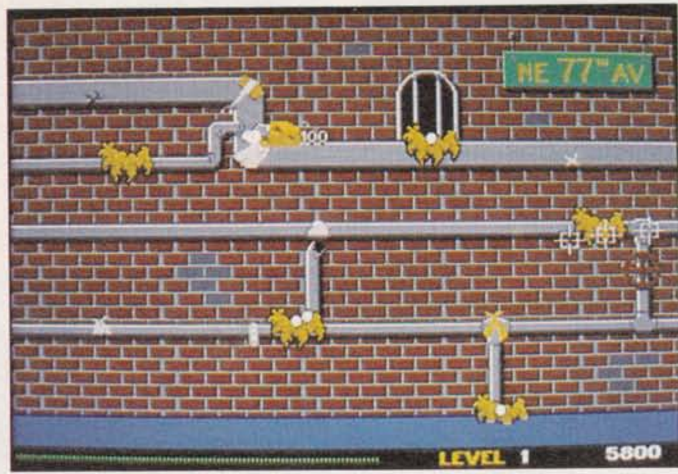
Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Der Eierklau geht um

Programm: Crack'ed, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Atari Corp. USA, **Muster von:** 2 / 13.

Das friedliche Ballerspiel, da ist es nun endlich! Das erste Schießspiel, das wohl mit hundertprozentiger Sicherheit nicht auf der Liste der indizierten Programme der Bundesanstalt für jugendgefährdende Schriften auftauchen wird. **ATARI** ist es wirklich gelungen, ein Spiel zu entwickeln, in dem Action zwar großgeschrieben wird, das man aber seinem sechsjährigen Sohn ebenso wie hartgesottenen „Bildschirm-Rambos" bedenkenlos zum Spielen geben könnte. Ich kann mir gut Eure ungläubigen Gesichter vorstellen, aber **CRACK'ED** ist wirklich erfrischend anders!

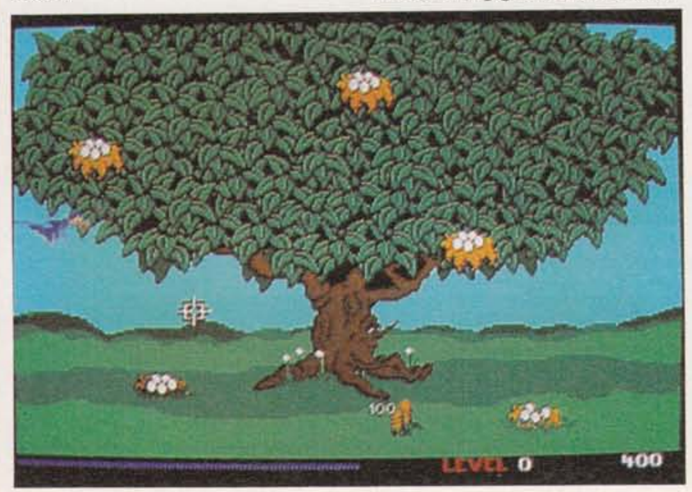
Die Story ist so einfach wie genial. Es geht darum, den Hühnereierbestand der Rooster Ranch vor allerlei gierigem Getier zu schützen. Dies geschieht mit Hilfe eines Fadenkreuzes, das mittels Maus über den gesamten Bildschirm gesteuert werden kann. Im entferntesten Sinne erinnert der Spielablauf an das legendäre *Missile Command*.



Und dann geht es auch schon los. Vor uns sehen wir eine herrliche grüne Wiese mit einem riesigen Baum. Auf der Erde und in der Baumkrone befinden sich nun Nester, die mit den zu beschützenden Eiern prall gefüllt sind. Natürlich währt der Friede nicht lange, und schon greifen gierige Elstern und Eulen nach dem begehrten Schmaus. Auf der Erde macht sich bereits eine listige Schlange an unser Nest. So, nun aber nichts wie los!

Mit gezielten Schüssen verwandeln wir das Federvieh in einen Braten oder nehmen ihm einfach ein paar Federn ab. Erwischt man nun eins der Viecher erst, nachdem es sich das Ei schon geholt hat, so läßt es dieses natürlich vor Schreck fallen, und es kann mittels Druck auf die linke Maustaste und dem Fadenkreuz aufgefangen werden. Jetzt kann man das Ei behutsam in ein Nest zurückbefördern.

Eine am unteren Bildrand befindliche Zeitleiste sagt uns, wie lange wir noch durchhalten müssen. Puh, das wäre erst einmal geschafft! Jetzt wird abgerechnet. Sind noch mindestens 12 Eier übrig geblieben, so werden Sie in eine Packung getan, und es wartet ein saftiger Bonus.



Als nächstes steht die Bonusrunde an, bei der man mit der Henne der Rooster Ranch wilde Gefechte austragen muß. Ziel ist es, die zeitweise auftauchende Henne mit einem frischen Ei zu bewerfen. Trifft man daneben oder wirft zu spät, so streckt Sie das Hinterteil in die Höhe und bombardiert uns gleichzeitig mit einem frischen Ei. Ein herrlicher Spaß! Nach Abschluß dieser erfrischenden Zwischenrunde wird es nun wieder ernst.

In mehreren Leveln geht es nun wieder darum, die begehrten Eier an verschiedenen Schauplätzen (im Meer, in einem Geisterschloß, in der Kanalisation und im Weltraum) zu beschützen. Hat man dies alles bewältigt, so beginnt das Spiel mit einem höheren Schwierigkeitsgrad von vorn.

Fazit: CRACK'ED ist wirklich ein nettes, unbeschwertes Spielchen. Die Backgrounds sind comicartig gezeichnet und sehen sehr lustig aus. Auch die Sprites und deren Animation gehören eindeutig zum gehobenen Standard auf dem ST. Die Maussteuerung ist sehr präzise. Durch den relativ hohen Schwierigkeitsgrad bleibt auch die Motivation ziemlich lang bestehen. Eigentlich gibt es an CRACK'ED überhaupt nichts auszusetzen. Lediglich der Sound ist unter dem Durchschnitt. Man hat hier von vornherein ein eher simples Spielprinzip gewählt, dieses aber beinahe perfekt programmiert. Freunden von eher friedlichen Spielen wird CRACK'ED gefallen.

Sicher wird es seine Anhänger aber auch unter den ganz jungen Computerfreunden finden. Dieses Programm ist sicher kein Hit, kann aber durchaus eine ganze Weile gut unterhalten.

Bendrik Muhs

Grafik:	8
Sound:	4
Spielablauf:	8
Motivation:	9
Preis/Leistung:	8

4er-Träger

Programm: The Pack of the Golden Games, **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 10 DM (Kassette), **Hersteller:** Bubble Bus, England, **Muster von:** Bubble Bus.

Von der Grünen Insel kommt nun eine weitere Low-Budget-Spielesammlung auf den Markt, diesmal mit vier unterschiedlichen Spielen. Selten waren die Unterschiede einer Kompilation so drastisch wie bei diesem **GOLDEN GAMES PACK.** Auf der Kassette befindet sich im einzelnen:

KANE, ein einstmaliger ASM-Hit, der aber den Reiz aus früheren Glanzzeiten (das Spiel war lange Zeit nicht aus den GB-Charts zu werfen) längst verloren hat. Hier muß man sich als Cowboy mit allerlei Angreifern herumschlagen. Einige, gut animierte Sequenzen, in denen der Westernheld auf seinem Pferd Hindernissen ausweichen und überspringen muß, lockern das Geschehen etwas auf. Dieses Spiel hat klar die höchsten Noten in puncto Motivation und Ablauf verdient. Sowohl Grafik als auch Sound wissen einigermaßen zu überzeugen.

SURFCHAMP ist ein Wellenreiterspiel mit mehreren Levels, aber zuvielen Details und hyperkomplizierter Steuerung. Grafik und Sound sind nur wenig ansprechend.

BURNIN' RUBBER ist das schlimmste, aber auch älteste Spiel der Sammlung. Hierauf hätten die Hersteller lieber verzichten sollen. Hierbei handelt es sich um einen Möchtegern-*Spy-Hunter*-Verschnitt, der wohl jeden Grafiker unserer Tage in die Flucht schlägt. Einstimmige und eintönige Melodien, Ruckelscrolling und Blockgrafik sind die Kennzeichen eines Programms, das wohl auch schon 1984 untergegangen wäre, doch was will man mehr erwarten?

Das letzte Spiel ist gleichzeitig das neueste: SKATE ROCK ist ein Programm von Ende 1986 (wow!)...! Hierbei fährt man mit einem Skateboard verschiedene Strecken entlang, sammelt Flaggen für Bonuspunkte ein und weicht Fußgängern und Autos aus. Dies ist ein Programm, das zur besseren Hälfte der Kompilation gehört und übrigens auch den besten Sound der Sammlung hat. Dagegen ist die Grafik wieder viel zu simpel, um höheren Spielwitz aufkommen zu lassen.

Eigentlich sollten wir doch zufrieden sein. Man bekommt für einen kleinen Blauen vier verschiedene Spiele und kann vor allem der jüngeren Computergeneration und den Anfängern eine Freude machen. Unter dem Strich hätte man es aber lieber bleiben lassen sollen. *ef*

Grafik:	1-7
Sound:	1-6
Spielablauf:	2-7
Motivation:	0-7
Preis/Leistung:	6







Hallo, jetzt auch in ASM

Computersoftware und Zubehör

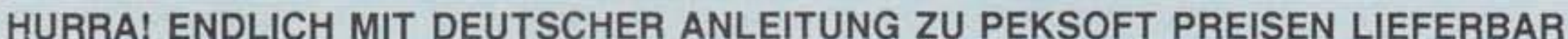
Müllerstraße 44, D-80000 München 5, (089) 2 60 93 80

Spiele-Bestelliste



Titel	Amiga	Atari ST	Commodore C64/128		MS-DOS	Schneider CPC	
☐ Bitte ankreuzen	D ☐	D ☐	C ☐	D ☐	D ☐	C ☐	D ☐
☐Balance of Power	89,-	89,-			89,-		
☐Bubble Bobble			28,-	40,-			
☐Buggy Boy			28,-	40,-			
☐California Games			30,-	45,-			
☐Clever & Smart		59,-	28,-	40,-			
☐Defender of the Crown	89,-	89,-		40,-	79,-		
☐Dungeon Master		79,-					
☐Elite			49,-	59,-	79,-		69,-
☐Flight Simulator II	129,-	129,-		129,-	129,-		
☐Gameset (10 Sportspiele)			35,-	45,-			
☐10 Great Games			28,-	40,-			
☐Guild of Thieves	69,-	69,-		59,-	69,-		
☐Gunship			40,-	55,-	109,-		
☐Insanity Fight	69,-						
☐International Karate +			28,-	40,-			
☐Jagd auf Roter Oktober	79,-	79,-	44,-	59,-	79,-	44,-	59,-
☐Jinxster		69,-			69,-		
☐Last Ninja			28,-	40,-			
☐Maniac Mansion				45,-			
☐Piraten			40,-	55,-			
☐Platoon			30,-	40,-			
☐Plutos	59,-	49,-					
☐Power Pack (10 Spiele)			28,-	40,-			
☐REVS +			28,-	40,-			
☐Sentinel		59,-	28,-	40,-			
☐Solid Gold			28,-	40,-			
☐Space Quest		65,-			69,-		
☐Space Quest 2		65,-			69,-		
☐Star Trek		59,-					
☐Stelth Fighter (deutsch)			40,-	55,-			
☐Tetris	59,-	59,-	29,-	39,-	59,-	29,-	39,-
☐Terrorpods	79,-	79,-					
☐Trivia Trove	29,-	29,-					
☐Trucker		59,-		55,-	69,-		
☐Universal Military		69,-					
☐Western Games	59,-	59,-					
☐Wizball			25,-	40,-			
☐Water Polo			28,-	40,-			
☐World Class Leaderboard			28,-	40,-	69,-		





HURRA! ENDLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ZU PEKSOFT PREISEN LIEFERBAR

Titel	Amiga D	Atari ST D	C64/128 C	C64/128 D	MS-DOS D	Schneider CPC C	Schneider CPC D
☐Apollo 18			39,-	59,-			
☐Artic Fox	69,-	79,-	39,-	49,-	79,-		
☐Bard's Tale	89,-	89,-	39,-	59,-	89,-		
☐Chessmaster	89,-	89,-	39,-	59,-	89,-		
☐Chuck Yeagers Flight Trainers			39,-	59,-	89,-		
☐Legacy of the Ancient				59,-			
☐Marble Madness	69,-	89,-	39,-	49,-	79,-		
☐Miniput			39,-	59,-			
☐Music Construction Set		89,-					
☐Pegasus			39,-	59,-			
☐Skate or Die				59,-			
☐Starfight					79,-		
☐Test Drive	89,-	89,-	39,-	59,-	99,-		
☐World Tour Golf III			39,-	49,-	79,-		

NEU! Direkt -und Neuigkeitenbestellungen über Btx Seite *48020513 ≠. Sie erreichen uns auch mit Btx-Nr. 089 2604674 0001. Wir akzeptieren auch telefonisch Euro/Diners und Visacard. Kartennummer...... und gültig bis..... angeben.

Selbstverständlich liefern wir sämtliche Spiele in deutscher Version und deutscher Anleitung, sofern diese erhältlich sind. Wir inserieren nur Spiele, die vom Hersteller lieferbar sind und geben auf alle bei uns gekauften Programme 6 Monate Garantie!

Seite kopieren oder ausschneiden und einsenden, Absender nicht vergessen!
Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Müllerstraße 44, 8000 München 5, Nähe Sendlinger Tor.

Absender: ______________________________

Versand per NN oder Vorkasse + DM 6,- Porto + Verpackung, ab 250,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei. Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,-

Neueste Softwareangebote bitte telefonisch erfragen!



(089) 2609380



Auf der Suche nach Dr. Eyestrain – oder: wie man sich vor Meteoriten schützt

Programm: Terramex, **System:** Atari ST (getestet), C-64 (gesehen), Spectrum, Schneider CPC, Amiga, MSX, **Preis:** ca. 35,-- DM (Kassette), ca. 50,-- bis 75,-- (Diskette), **Hersteller:** Grand Slam Entertainments Ltd., Victory House, Leicester Place, London, WC2H 7NB, **Muster von:** siehe Hersteller.

Wer verständlicherweise von den Spielhallenumsetzungen die Nase voll hat und nach etwas Originalem (oder vielleicht sollte man Originelles sagen) Ausschau hält, der wird von einem brandneuen Produkt aus dem englischen Softwarehaus **GRAND SLAM ENTERTAINMENTS** begeistert sein. Das Spiel, es handelt sich um **TERRAMEX,** ist in den Bereich der Arcade-Adventures einzuordnen. Ich habe für Sie die Atari ST-Version getestet. Doch zunächst etwas über die Story und Ihre Aufgabe! Vor ca. zwanzig Jahren hat ein gewisser Professor Eyestrain vorrausgesagt, daß ein Meteorit mit der Erdkugel zusammenstoßen wird. Doch da ihn alle Wissenschaftler über diese Theorie ausgelacht haben, ist er verschwunden. Natürlich ist es nun soweit gekommen, daß tatsächlich ein Meteorit die Erde bedroht, und Professor Eyestrain wäre der einzige, der ihn zerstören könnte. Also startet man am besten eine Suchaktion nach ihm. Und genau hier greift der Spieler ein.

Als erstes muß ein geeigneter Mann ausgesucht werden, der sich eine solche Aufgabe zutraut. Zur Wahl stehen fünf Herren: Frankreichs berühmtester Duellist, Henri Beaucoup; Big John Caine, ein unerschrockener Kämpfer, der sich gerne mit Grizzly-Bären anlegt; Hans Krusche, der typisch militärische Deutsche; der Japaner Wu Pong, der elf Fotoapparate um den Hals hängen hat, und schließlich Wilbur Fortisque-Smithe, der als Engländer natürlich nicht fehlen darf. Jeder dieser Charaktere hat im Spiel seine eigene Grafik, Stärken und Schwächen (die Sie natürlich selbst herausfinden dürfen!). Meine Lieblingsfigur ist Hans Krusche, mit Uniform und Pickelhaube gerüstet. Und schon steht man inmitten des Gefechts, pardon, mitten in der Landschaft. Während im Hintergrund eine Melodie zu hören ist, die auch nach längerem Spielen nicht „ohrenbetäubend" wird (!), bewege ich meinen Helden durch die Gegend. Aufpassen sollte man auf Steine, hinter denen sich Schlangen verbergen. Diese kommen nämlich in bestimmten Intervallen hervor und haben es natürlich auf unseren Retter abgesehen. Ebenso hinderlich sind die Säuretropfen, die von Höhlendecken tropfen, Steinzeitflugtiere und Mutanten. Hier ist genaues Timing erforderlich. Na ja, die erste Schlange soll ja kein Hindernis sein, und so steuere ich auf einen Staubsauger zu. Kaum stehe ich davor, sitzt Krusche schon darauf. Na, dann aufwärts bitte. Wie ein Münchner im Himmel suche ich mir alle Gegenstände zusammen (und das sind nicht gerade wenige). Auf jeden Fall sollte man den Regenschirm, das Faß (findet man, indem man vom Anfangspunkt einmal nach oben und dann nach links geht!) mitnehmen. Lustig gemacht: Die mitgenommenen Dinge werden auf den Köpfen von Trägern (Negern) plaziert. Jeweils drei von ihnen sind in der unteren rechten Bildschirmecke zu erkennen. Mit den Tasten „1" und „2" kann man sich noch mehr Träger aussuchen, mit der Taste „S" (und nicht „5", wie in der Anleitung gedruckt) wird der Gegenstand links außen mit dem zur Zeit benutzten Gegenstand ausgetauscht. Wer nicht genau weiß, wann er welchen Gegenstand benutzen soll, drückt einfach „T". Die Spielfigur überlegt, zeigt in einer Art Sprechblase



den nötigen Gegenstand und nickt. Weiß er hingegen nichts, schüttelt er mit dem Kopf. Das Ganze ist sehr schön animiert. Aber auch wenn der Spieler etwas falsch macht, schüttelt die Figur ratlos mit dem Kopf. Es gibt aber noch mehr Animationen, wie z.B. bei der Ballonfahrt (Tip: Blasebalg mitnehmen), bei der Überquerung einer provisorischen Holzbrücke (Indiana Jones läßt grüßen) und viele mehr. Bis zum Laboratorium ist es ein weiter Weg (doch auch der weiteste Weg lohnt sich). Dort kann man durch ein Teleskop den Meteoriten beobachten. Und hier erkennt man einen Nachteil gegenüber anderen Versionen: Das Spiel läuft auf Zeit, die aber beim ST nicht eingeblendet wird. Lediglich wenn man einen Blick durchs Teleskop wagt, erkennt man, was die Stunde geschlagen hat. Ist man nun bis zum Professor durchgedrungen, fordert er bestimmte Gegenstände, damit er einen Meteoritenabwehrschirm bauen kann. Dabei sollte man ihm auch nicht im Weg stehen. Aber finden Sie ihn erstmal, denn es ist wirklich nicht einfach. Während des Spielens hat sich auch ein Nachteil bemerkbar gemacht: Man kann leider keine Spielstände abspeichern, und somit sind die vier Leben recht schnell aufgebraucht. Fürs Auge gibt es wirklich genug zu sehen, selbst die Hintergrundlandschaften sind ordentlich und detailliert. Noch ein Wort zu den Spielfiguren: Der Japaner kann aufgrund seiner Größe „nicht so große Spünge" machen, von ihm ist also abzuraten. Als optimal hat sich Hans Krusche oder Big John Caine bewährt. Das Ohr zeigt sich durch eine Hintergrundmelodie befriedigt, und die Spielmotivation ist sehr hoch. Ich selbst habe mehrere Stunden ununterbrochen gespielt, um wenigstens bis zum Labor zu kommen, und es hat mir sehr viel Spaß gemacht! Für den Atari ST das Arcade Adventure überhaupt! Von den anderen Versionen habe ich nur die C-64 Vorversion gesehen, die grafikmäßig noch etwas „schwach auf der Brust" ist. Aber das kann ja noch werden. Fazit: Ein rundum gelungenes Spiel. Ab die Post (und vergessen Sie die Flöte nicht – warum? Das werden Sie recht schnell merken ...).

» Ein faszinierendes Spiel«

Stefan Swiergiel

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielmotivation	**12**
Spielablauf	**11**
Preis/Leistung	**11**



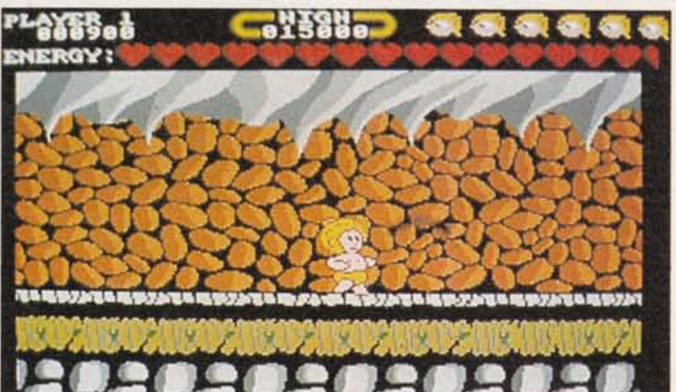
Abgekupfert, oder wie . . .?

Programm: Thunderboy, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh, **Muster von:** [42].

Erinnert Ihr Euch noch an *Wonderboy, Activision's* „Dschungelbuch-Variante", die vor etwa einem dreiviertel Jahr erschien? Nun ist der Held des Spiels wieder zurück, unter neuem Namen zwar, aber ansonsten hat sich nicht viel geändert. **RAINBOW ARTS** hat das neue Programm in der Reihe der **Time Warp Productions** herausgebracht, es in eine dem „Original" überaus ähnliche Verpackung gesteckt und ihm, um allen Irrtümern vorzubeugen, den Namen **THUNDERBOY** gegeben.

Auf meine Frage an RAINBOW-ARTS-Geschäftsführer Marc Ulrich, ob man angesichts dieser Ähnlichkeiten nicht Schwierigkeiten mit *Activision* befürchte, bekam ich zur Antwort, daß schließlich Grafik und Sound stark verändert worden seien und ein Spielprinzip ohnehin nicht geschützt werden könne. Sei's drum. Schauen wir uns das Game mal an. Nach dem beängstigend langen Ladevorgang erscheint der Vorspann und dann, wiederum nach einiger Zeit, der erste Screen. Nun sieht man Thunderboy in der Mitte des Monitors stehen, über ihm eine Energieanzeige, seine durch Köpfe dargestellten sechs Leben und den Score in der linken oberen Ecke. Wie schon bei *Wonderboy* muß der Held seine von einem mit magischen Kräften ausgestatteten Drachen entführte Freundin wiederfinden und aus den Klauen der Bestie befreien. Hierzu rennt er durch den Urwald, überspringt Hürden, die ihn bei Berührung Energie kosten, sammelt Früchte, die ebendiese (die Energie) wieder zurückbringen, und kämpft mit zahlreichen Tieren, die ihm das Leben wahrlich schwer machen.

Das alles, von der Spielidee bis hin zu vielen der Details, wie etwa herabrollenden Felsbrokken, erinnert so stark an das „Vorbild", daß sich ein Vergleich der beiden Programme natürlich aufdrängt. Fangen wir mit den Grafiken an, die mir bei der *Activision*-Version wesentlich besser gefallen haben als bei dem mir nun vorliegenden **RAINBOW-ARTS**-Produkt. Für den Amiga finde ich die Grafiken zu detailarm, ja, teilweise klotzig. Der Sound, die Effekte eingeschlossen, wurde bei THUNDERBOY durchgehend digitalisiert, was ja nun auch nicht unbedingt ein Kunststück ist. Die Schwierigkeit ist jedoch gegenüber *Wonderboy* enorm gestiegen; wer gegen die Skorpione, Fledermäuse, Geier, Bienen Schmetterlinge, Schnecken und anderes Getier bestehen will, muß schon einige Zeit üben. Nützlich sind dabei natürlich die Äxte, die man bekommt, wenn man über die hier und dort liegenden Dinosauriereier hinweg geht.





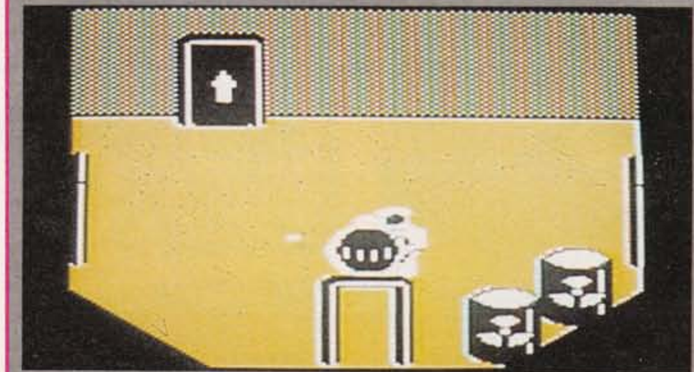
Ein großer Nachteil des Programms ist, daß trotz der langwierigen Ladezeit die High-Score-Tabelle zwar erscheint, die Scores aber nicht abgespeichert werden. Störend ist auch, daß man beim Verlust eines Lebens nicht an der zuletzt erreichten Stelle, sondern immer wieder von vorn, allerdings in demselben Level, beginnen muß. Schön gemacht ist dagegen die Bonuswertung, nachdem man ein Level abgeschlossen hat. Hier werden nun die Punkte für übrigbehaltene Energie und Leben donnernd auf das Konto des Spielers gutgeschrieben.

Alles in allem hat mir THUNDERBOY nicht mal schlecht gefallen. Es ist zwar nicht unbedingt das, was man sich unter einem Super-Amiga-Programm vorstellt; aber irgendwie entwickelt man doch einen ziemlichen Ehrgeiz, den Score zu verbessern und das nächste Level zu erreichen. Noch besser hätte mir das Spiel aber dann gefallen, wenn es **wirklich** ein neues Programm gewesen werde.

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Klein Hanau für den C-64



Programm: Chain Reaction, **System:** Spectrum 48/128, Schneider CPC, Commodore 64/128 (getestet), **Preis:** Je nach Version 30 bis 35 Mark (Kass.), 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Durell, Eastern Avenue, Lichfield, Staffs WS 13 6RX, **Muster von:** Durell.

Ihr wundert euch über die Überschrift; na gut, dann will ich Euch erklären, worum es geht. Du, das heißt die todesmutige Spielfigur, hast die Aufgabe, achtzehn in einem Atomkraftwerk verstreute Behälter mit radioaktivem Müll aufzuspüren und zu vernichten. Auf Deinem Weg durch das AKW triffst Du auf die verschiedensten Gefahren. Beispielsweise Robotwaffen und intensive radioaktive Strahlung. Doch Du bist in der „glücklichen" Lage, daß Dir der beste Schutzanzug, ein Jetpack und ein sehr durchschlagskräftiges Maschinengewehr zur Verfügung stehen. Die Zeit, die Du hast, um diese Behälter zu finden und im ersten Raum des Spieles zu versenken, bemißt sich auf eine halbe Stunde. Eine „saumäßig" knappe halbe Stunde. Aber wenn man sich erstmal eingespielt hat und sich halbwegs in dem AKW mit den sieben Etagen auskennt, ist es gar nicht mehr so schwierig, immer wieder zurück zu finden, um die Atommüllcontainer im ersten Raum zu versenken. Die schnellste Möglichkeit, wieder in die Ebene eins zu gelangen, ist die, sich einfach in die Löcher auf den verschiedenen Fluren fallen zu lassen. Dadurch erspart man sich mühsames Liftfahren. Es besteht übrigens auch die Möglichkeit, seinen Fall zu beschleunigen oder zu bremsen. Diese Tatsache erweist sich dann als sehr vorteilhaft, wenn im Fallen besagte Robotwaffen auftauchen. Diese kann man dann wunderbar liquidieren, indem man seinen Fall bremst und gleichzeitig aus allen Rohren feuert. Tja, Leute, das war's ansich. Wir schreiten nun, wie immer zum Abschluß einer jeden Spielkritik, zur Bewertung. Tatatataaaa. Da ist sie auch schon.

jh

Grafik:	**8-9**
Sound:	**5**
Spielablauf:	**8**
Motivation:	**7**
Preis/Leistung:	**7**

Bob-Moran-Serie jetzt auch versoftet

Vielleicht kennen Sie ihn noch, den Titelhelden der gleichnamigen Buch-Serie, Bob Moran, der immer wieder gegen den Herren des gelben Schatten antreten muß, um den Lauf der Geschichte aufrecht zu erhalten. Neben den Büchern und Comics gab es auch eine entsprechende Fernseh-Verfilmung. Klar, daß die Umsetzung auf Computer noch fehlte. INFOGRAMES hat sich der Sache angenommen und gleich drei Folgen produziert. Das Serien-Muster scheint nun auch auf dem Medium Computer Einzug zu halten. Wir haben uns diese ersten drei Folgen für Sie angesehen.

Programm: Bob-Moran - Jungle, **System:** IBM (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Infogrames.

BOB MORAN - JUNGLE ist das erste Programm im Bunde der Bob-Morane-Trilogie aus dem Hause **INFOGRAMES.** Im Gegensatz zu den anderen beiden Programmen haben wir dieses für den PC erhalten. BOB MORANE muß unter Einsatz seines Lebens einen Freund aus den Klauen des Herren des gelben Schattens befreien und aus dem Dschungel entkommen. Der Bildschirm ist aufgeteilt in eine Hintergrundgrafik, das berühmte „Fenster", in der sich die Action abspielt, wie von *Isnogud* her gewohnt, darunter zwei Icons (links für Dynamit, rechts für Nahrung) und einer Art Karte, die anzeigt, wo sich gerade der nächste „Feind" befindet.

In jedem Spiel der Trilogie gibt's neben dem Programm einen Leitfaden und eine Anleitung. Keine schlechte Idee, etwas Lesestoff aus der berühmten Serie beizupacken. Jetzt soll's aber losgehen.

Und da fängt beim PC auch schon die Schwierigkeit an. Die Steuerung ist nämlich ausgesprochen schwierig. Bei BOB MORANE-RITTERTUM, das wir für den Atari ST testen konnten, und das genauso aufgebaut ist, war die Steuerung (über Joystick) wesentlich komfortabler. Die Tastatur-Steuerung über PC schneidet nicht so gut ab, da ein Großteil der Ziffern, ein paar Einzeltasten und die Richtungspfeile benutzt werden müssen. Bob Moran bewegt sich mit den Richtungpfeilen von Bild zu Bild. Natürlich sind die Feinde, die Leute vom gelben Schatten, nicht weit, und nun gilt es, sich durchzuschlagen. Außerdem muß darauf geachtet werden, daß die Nahrung nicht zu knapp wird, und auch mit dem Dynamit muß vorsichtig umgegangen werden.

Wer solche Arcade-Adventures mag, wird mit BOB MORAN-JUNGLE gut bedient sein. Mein Fall war's nicht so ganz. Da haben die beiden anderen ST-Versionen mir besser gefallen, obwohl die Grafik auf dem PC beileibe auch nicht schlecht ist. Allerdings ist der Sound dermaßen nervig, daß man ihn am besten sofort mit F10 außer Gefecht setzt. Im folgenden nun die Bewertung: *Martina Strack*



Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Programm: Bob Moran – Rittertum, **System:** Atari St (getestet), Schneider CPC, IBM & Kompatible, **Preis:** ca 65, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich.

Der zweite Teil der „versofteten Comicserie" führt den Spieler in die Zeit des finsteren Mittelalters. In eine Zeit, wo es noch echte Ritter und Hofdamen gab, in eine Zeit, über die wir heutzutage eher lächeln, aber andererseits auch mit etwas Neid zurückblicken.

BOB MORAN – RITTERTUM ist ein Arcade-Adventure, in dem der Spieler wieder (logisch !) den Comicstar Bob Moran darstellt. „Bobby" befindet sich in einer Burg der Grafschaft von Savoyen, in der er die Aufgabe hat, eine äußerst wichtige Reliquie wiederzufinden. Diese Reliquie ist das sagenumwobene Grabtuch Jesus, in das er nach seiner Kreuzigung gewickelt wurde. Dieses einzigartige Stück soll er an diesem finsteren Ort aufstöbern, bevor der Erzfeind, der gelbe Schatten, dieses in die Hände bekommt. Dies würde nämlich eine Zerstörung des Grabtuches nach sich ziehen.



Doch der Weg zum Grabtuch ist lang und mit vielen Gefahren gepflastert. Um die Soldaten, Bären (!), Wächter usw. zu bewältigen, die sich hier einem in den Weg stellen, benötigt der Spieler schon eine gewisse Portion Mut, Erfahrung und Fingerfertigkeit. Zu allem Übel machen die vom gelben Schatten gelenkten Dakoiten dem Spieler noch zusätzlich das Leben schwer.

Der schier endlose Weg führt durch die Gemächer der Burg, die Verliese und auch Geheimgänge, bevor man überhaupt nur einmal an dem Tuche „schnuppern" darf.

Überhaupt seien die Chancen für einen normal Sterblichen quasi gleich null. So jedenfalls konnte ich es in der Anleitung nachlesen, was die Motivation um einiges „erhöhte" (die trauen mir wohl gar nichts zu). Aber Sie sind Bob Moran, womit doch der Ausgang des Spieles klar sein dürfte (oder ?)

Vor dem eigentlichen Spiel sollte man sich aber auf jeden Fall erst einmal die Begleitgeschichte in Form einer Novelle „reinziehen", um erst richtig auf die düstere Zeit eingestimmt zu werden. Bevor man sich mit den damaligen Geschehnissen identifizieren kann, wäre ein ausgiebiges Studium des Leitfadens, der zudem noch mit netten Zeichnungen verschönert wird, ratsam. Dies habe ich nun hinter mich gebracht und darf nun mit dem eigentlichen Test beginnen.

Die etwas langwierige Ladezeit des Programmes wird einem zum Glück durch einen schönen Unterlegsound versüßt. Bei **INFOGRAMES** hat man es halt noch nicht verlernt, erfolgreich den Soundchip zum Klingen zu bringen. Der Ladesound gehört meiner Meinung nach mit zu dem Feinsten, was ich in letzter Zeit auf diesem Computer hörte (wie immer Geschmacksache). Auch das Titelbild (allererste Sahne) läßt schon die Erwartungen auf ein „Maximum" steigen.

Gesteuert wird Bob Moran entweder über Tastatur oder via Joystick, was sich besonders bei den Kämpfen als erheblich komfortabler erweist. Neben den vier Grundbewegungen (hoch, runter, ...) stehen noch verschiedene Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung, die ich hier kurz auflisten möchte:

Feuer + oben (oder 8): Geben/Nehmen

Feuern (oder 2): Geheimgang

Feuer + links/rechts (oder 4/6): Kämpfen

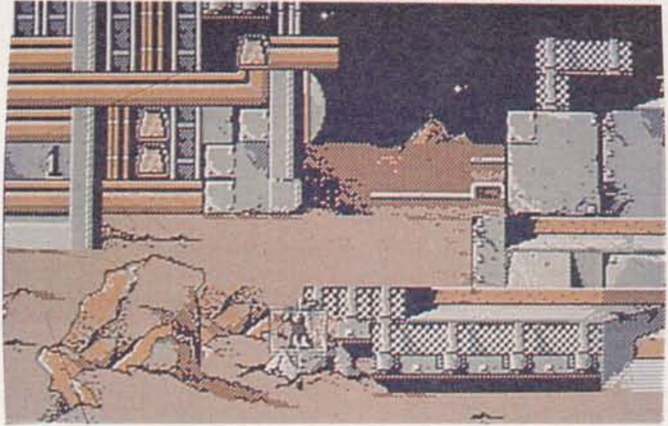
Mit all diesen Funktionen wird BOB MORAN – RITTERTUM gesteuert. Sie erinnern mich ein wenig an *Isnogud*, das ja auch vom selben französischen Hersteller stammt. Aber auch in der grafischen Aufmachung ähneln sich diese beide Spiele ein wenig. Denn auch bei BOB MORAN dient nur ein Bildschirmausschnitt (eine Art Window) als reines Aktionsfeld, während den restlichen Teil eine hübsche Hintergrundgrafik einnimmt. Diese Aufteilung läßt sich natürlich erheblich leich-

ter bewerkstelligen, als wenn der ganze Screen als Handlungsraum genutzen würde. Dennoch wurde wieder Wert auf eine saubere Grafik mit schier endlosen Details gelegt, so daß diese sicherlich mit zu dem Herausragenden in diesem Programm gehört. Es ist schon verwunderlich, mit welcher Brillianz das neue Produkt glänzen kann (ääächt Bääärig). Während eines Kampfes, der mit Sicherheit „öfter" im Spiel auftreten wird, zeigt ein Balken am linken Rand des Aktionfensters die momentane Kraft von Bob an. Am rechten Rand ist der Gesundheitszustand unseres Helden ablesbar.
Bei meinen ersten Spielversuchen endete ich jedoch ziemlich bald in den ersten Bildern, bis ich mich so langsam mit den „Kampfmethoden" vertraut machte, so daß mir die Gegner nicht zuviel Lebenskraft stibitzten, sondern selbst in den harten Stein (es gibt leider kein Gras in der Burg) beißen mußten. Doch bis zu dem Tuch konnte ich leider bisher noch nicht vordringen, was sich in keinem Fall negativ auf meine Motivation auswirkte. Stattdessen stieg sie von Versuch zu Versuch.
BOB MORAN – RITTERTUM stellt eigentlich die Art von Software dar, wie sie sein sollte. Grafisch exzellent ausgearbeitet (ich konnte leider keine 10 wegen des „beschnittenen" Aktionsfeldes geben), die Motivation und die Schwierigkeit stimmen. Was will man eigentlich mehr? Ich halte dieses Produkt der neuen Bob Moran-Serie für ein brilliantes „Geschöpf", das eigentlich sicher seine Käufer finden wird, wenn es auch ein wenig dem letzten Hit *Isnognud* ähnelt. Aber wen stört das schon?
Software made in France, wie sie sein sollte.

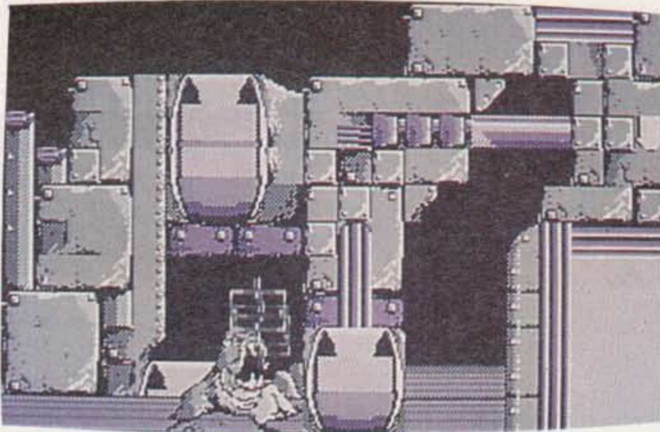
Torsten Blum

Grafik	**9**
Sound:	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Bob Moran - Science Fiction, **System:** C 64, ST, IBM, **Preis:** ca. 50 bis 80DM (je nach System), **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Infogrames, Frankreich
Das Science-Fiction-Thema der Bob-Moran-Trilogie aus dem Hause **Infogrames** ist sowohl vom Ablauf wie auch von der Grafik her von den anderen beiden Versionen her sehr verschieden. Natürlich geht es auch diesemal wieder gegen die Leute vom gelben Schatten.
Allerdings spielt das Ganze im Raum, in sehr futuristischer Darstellung. Die Grafik füllt dabei das gesamte „ST-Window" aus. Die Szenerie und der Ablauf erinnern verdammt an ein bereits indiziertes Programm aus demselben Hause, was eine ähnliche „Zukunft" für **BOB MORAN - SCIENCE FICTION** vorraussagen läßt.
Um Ihre Mission diesmal erfolgreich abzuschließen, müssen Sie die auftauchenden Feinde (das sind Männer- und Frauenfiguren oder Phantasiewesen) innerhalb kurzer Zeit (5 Sekunden) erschießen. Sie steuern ein Fadenkreuz, in dem sich ein Pfeil befindet, der Ihnen gegebenenfalls anzeigt, wo sich der nächste Feind befindet. Ebenso wie bei dem bereits indizierten Game können Sie sich für begrenzte Zeit verschanzen (rechter Mausbutton), wenn Sie den Gegner nicht gleich entdecken. Das kann schon durchaus einmal vorkommen, da die ganze Ballerei auf verschiedenen Ebenen einer Raumstation (oder Planetenoberflächen, ganz wie Sie wollen) stattfindet, wobei die Gebäude in Grau mit jeweils einer Zusatzfarbe gehalten sind. Die Figuren kann man mit denen des indizierten Programmes in Größe und Machart vergleichen. Sie sind ebenfalls grau und in dem Gewirr von Röhren und anderen Gebäudeteilen nicht immer leicht zu entdecken.



Wenn alle Figuren eines Levels niedergemäht sind (Munition unbegrenzt), bleibt als letztes noch eine Art „vergrößertes Atom" übrig, auf das mehrmals geschossen werden muß, bis es sich verkleinert und dann ganz verschwindet. Nun geht's ab ins nächste Level. Die Schwierigkeit steigert sich dabei von Level zu Level. Eine speicherbare Highscore-Liste sowie ein guter Titelsound runden das Game ab.
Unser Ballerexperte Otti hat sich, neugierig wie er nun mal ist, gleich an das Game herangewagt und ist in der Viertelstunde, die er sich daran aufgehalten hat, bis ins fünfte Level vorgedrungen. Er hält das BOB MORAN-Raumabenteuer für grafisch besser und spielbarer



als das bewußte indizierte Game. Ich kann, diese beiden Punkte betreffend, zustimmen, besonders das Scrolling ist sauber! Allerdings hätte man die Figuren vielleicht doch etwas farbig absetzen sollen. Natürlich begeistert die Geschwindigkeit beim „Nachfolger" längst nicht mehr in dem Maße, wie das der Fall ist, wenn man das erste Programm seiner Art vor sich liegen hat. Trotzdem kann man dem reaktionsschnellen Spieler, der auf Ballergames steht, dieses Game empfehlen. Der Ordnung halber sollte aber nicht unerwähnt bleiben, daß BOB MORAN - SCIENCE FICTION ein absolut brutales Game ist, bei dem laufend auf Männer und Frauen geschossen wird, es ist also nichts für Kinderhände. Aus diesem Grund gibt's bei „Motivation" das Fragezeichen. Wenn man dieses Game mit dem indizierten Vorgänger vergleicht, so wurden bei BOB MORAN - SCIENCE FICTION die digitalisierten Todesschreie weggelassen. Dafür krümmen sich die Figuren nach einem „Treffer" sehr lebensnah. Die Brutalität ist also absolut vergleichbar.

Martina Strack



Grafik	**11**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**?**
Preis/Leistung	**8**

Altes Schwein

Programm: Piggy, **System:** Spectrum:, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bug Byte, London, England, **Muster von:** Bug Byte.
Oh, Mann, mit was belästigt uns **BUG BYTE** denn da wieder! Wenn bei **PIGGY** ja wenigstens Miss Piggy gemeint wäre, aber nein, bei diesem Game spielt man ein Schwein, das die Aufgabe hat, seinen ältesten Schweine-Bruder zu suchen. Neben dieser schwachsinnigen Story gibt's noch einige Locations mit verschiedenen, aufzusammelnden Gegenständen und den übelsten Sprites, die ich je gesehen habe. Die Animation ist total langsam, aber trotzdem braucht man immerhin noch etwas Geschick, um diese Jungs auszutricksen. Alles andere kann man aber getrost vergessen, denn bei diesem Game geht der Spaß wirklich baden. Nicht mal Sound ist vorhanden, so daß ich mich des Gefühles kaum erwehren kann, daß dieses Game bereits uralt ist und schon mal in den frühen Tagen von BUG BYTE veröffentlicht wurde. Dafür spricht auch, daß die winzige Anleitung nur von einer Tastatursteuerung spricht, während ich nach dem Einladen überraschend feststellen mußte, daß PIGGY tatsächlich über eine Kempston-Joystickoption verfügte (oh, Wunder der Technik!). Tut mir leid, BUG BYTE, aber diese Neuerung kann nichts an den miesen Noten für dieses Spiel ändern.

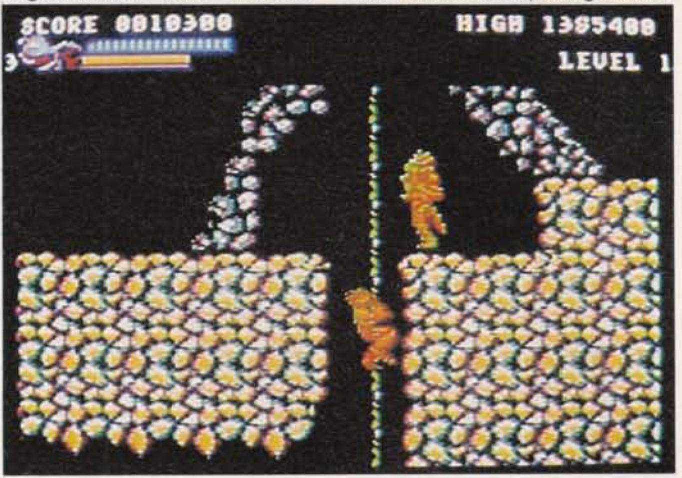
philipp

Grafik	**3**
Sound	**0**
Spielablauf	**4**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

Schwingt die Äxte, Leute!

Programm: Rastan, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 28 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Imagine, England, **Muster von:** 26.

Hinter den sieben Bergen, bei den sieben Zwergen..., nein, quatsch, es muß natürlich heißen: In dem schönen Lande Maranna herrscht der gütige König **RASTAN.** Doch eines Tages wird der Friede durch den bösen, bösen Zauberer Karg gestört, der seine Schergen in das Land schickt, um den Thron zu erobern. Nur einer kann diese geballten dunklen Mächte durch sechs Level hindurch aufhalten: Rastan selbst! Klar, daß **IMAGINE** bei der Produktion dieses Games noch einige Gegner mit eingebaut hat, wie es sich für ein echtes Coin op gehört (der Automat stammt wieder mal von **TAITO**), und damit die Rumlauferei bei diesem Gerüstspiel (im weitesten Sinne) recht kurz- und nicht langweilig wird. Unser Heldensprite ist natürlich mit einem kleinen, schicken Schwert und viel Muskeln ausgestattet, die auch benötigt werden. Damit das Erfolgserlebnis vorm Monitor auch garantiert ist, besitzt der Spieler nach dem Ableben seiner drei Helden dreimal die Möglichkeit, das Spiel an der Stelle fortzusetzen, an der er zuletzt scheiterte. Sollte er während eines Spiels gar mehr



als die Hälfte eines Levels oder ein ganzes Level geschafft haben, so muß er nach den drei Fortsetzungen zwar mit 0 Punkten anfangen, aber dafür nicht ganz von vorn. Eine nette Idee der Programmierer, wie ich finde, denn was hat man von einem geschafften Level, wenn man dauernd mit der Angst leben muß, wieder ganz von vorn anfangen zu müssen? Trotz dieser schönen Hilfen bleibt die Lösung des Games verdammt schwierig. Verschiedene Feinde, wie die Fledermäuse und Löwenmonster, sind ganz schön hartnäckig und entziehen Rastan ruckzuck die wertvolle Energie. Ein netter Gag am Rande: Neben der Energieanzeige gibt es ein pochendes Herz (sieht sehr realistisch aus), daß durch schnelles oder langsames Pochen anzeigt, wie gut oder schlecht es Rastan geht. Natürlich kann sich der Held durch das Vernichten bestimmter Gegner noch andere Waffen, Energie oder begrenzte Unverwundbarkeit besorgen. Diese Möglichkeiten sollte man

auch unbedingt wahrnehmen, denn am Ende jedes Levels wartet ein riesiger Gegner darauf, Rastan in Stücke zu reißen. Solltet Ihr sogar bis zum sechsten Level vorgestoßen sein, wartet ein gigantischer Zauberer in Form eines Drachen auf Rastan, und dann wird's wirklich hart. Allein im ersten Level brauchte ich einige Anläufe, um mich z.B. mit Hilfe von drei schwingenden Seilen weiterzuhangeln. Die Ähnlichkeit mit *Pitfall* und ähnlichen Games ist teilweise frappierend, aber RASTAN macht immer 'ne Menge Spaß, da es wesentlich schwieriger ist als viele andere Games dieses Genres. Ein besonders dickes Lob muß man in diesem Zusammenhang auch **Martin Galway** machen, der es verstanden hat, eine fantastische 1 1/2-minütige Melodie zu komponieren, die super zum Spiel paßt und viel Spannung aufbaut. Bombastische orientalische Klänge erfreuen das Ohr und besitzen derart viel Dynamik, daß man meint, *Lawrence von Arabien* würde jeden Moment autauchen. Echt Toll, Martin! Leider gibt's nur diese einzige Melodie und ein paar mittelmäßige FX-Sounds. Hätt's nicht ein bißchen mehr sein können? Dafür gibt's aber gute, immer abwechslungsreiche Background-Grafiken. Freuen dürft Ihr Euch da z.B. auf schikke Berglandschaften oder schöne Häuserfronten, vor denen Ihr rauf- und runterklettern, springen und kämpfen müßt. Auch unser Held und die meisten anderen Sprites sind sehr detailliert und vor allen Dingen auch gut animiert. Leider krankt RASTAN meiner Meinung nach an zu wenig Action, denn teilweise ist es ziemlich simpel, ein ganzes Stück weiter zu kommen, andererseits gibt es aber auch harte Nüsse (wie die Seile), die Ihr knacken müßt. Am ärgerlichsten wird's aber, wenn man ab und an Fortuna bemühen muß, denn wenn z.B. ein Geschwader Flerdermäuse auf Rastan einstürzt, ist gezieltes Verteidigen kaum noch möglich.

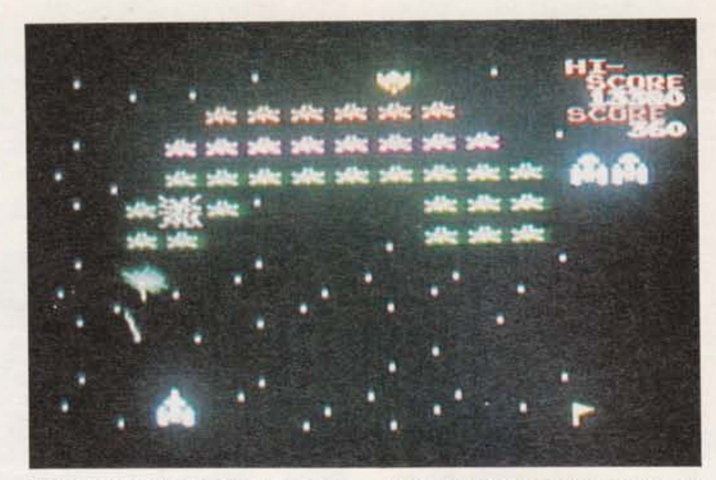


RASTAN ist zwar eine ganz ordentliche Umsetzung des Spielhallen-Automaten, bietet aber vom Gameplay her ein paar kleinere Mängel. Für einen Top-Hit reicht es demnach nicht, aber die technische Brillianz, mit der das Game in Szene gesetzt wurde, und die vielen verschiedenen Features machen das Game mit Sicherheit empfehlenswert. Warten wir also die nächste gute IMAGINE-Konvertierung eines TAITO-Automaten ab!

philipp

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Der Evergreen!



Programm: Galaxian, **System:** MSX, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bug Byte, England, **Muster von:** Inter-Mediates.
Eines der **neuesten** Low Budget Games aus dem Hause **BUG BYTE** ist zugleich ein Coin op eines der Urveteranen der Spielautomaten. Kaum zu glauben, aber **GALAXIAN** gab es 1979 schon von **NAMCO**, einer Automatenfirma, die auch heute noch ganz gut im Rennen ist. Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich im zarten Alter von 12 Jahren Mark um Mark für dieses unersättliche Ballergame geopfert habe. Da ich annehme, daß die meisten von Euch damals gerade das Laufen lernten, hier eine kurze Spielbeschreibung: Eine Masse von kleinen Aliensprites taucht auf dem Bildschirm auf. Am unteren Bildschirmrand steht Euer eigenes Raumschiff, das Ihr nur nach links und rechts steuern könnt. Gefeuert werden kann immer nur dann, wenn der vorher abgefeuerte Schuß etwas getroffen oder den Bilschirm verlassen hat. Die feindlichen Raumschiffe starten nun verschiedene Angriffswellen, die mit der Anzahl der Level immer schneller und größer werden. Wird eine Formation komplett mit zwei roten Aliens und dem gelben zum Schluß abgefeuert, gibt's 800 Punkte, und die Überlebenden schießen aufgrund des Schocks erst einmal für eine kurze Weile nicht.
So, mehr gibt's zum Gameplay wirklich nicht zu sagen, denn in den anderen Levels ändert sich, abgesehen vom Schwierigkeitsgrad, absolut nichts! Trotzdem möchte ich den MSX'lern dieses Game ans Herz legen, denn GALAXIAN ist nicht nur ein unvergessener Klassiker, sondern eine der genialsten Umsetzungen eines Automaten, die ich je gesehen habe. Jedes Detail stimmt mit dem Original überein, angefangen beim Aussehen der Sprites über den Sound bis hin zu den Flugkurven der Angreifer. Die totale Imitation! Da schneiden einige andere, moderne Coin op's weitaus schlechter ab!
Für den MSX sind die 10 Mark wirklich eine lohnende Anlage, und das auch für die, die von den heutigen, pompösen und grafisch aufwendigen Shoot 'em up's verwöhnt sind. Denn - eines kann man dem Spiel nicht absprechen - es macht auch Spaß! Dieser nimmt zwar mit zunehmender Spieldauer ab, aber bedenkt bitte, daß das Game immerhin schon neun Jahre alt ist! PS: Die Benotung erfolgt natürlich nach heutigen Maßstäben. *philipp*

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Angenehme Träume!

Programm: Droid Dreams, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Bug-Byte, London, England, **Muster von:** Inter-Mediates.
Um Träume geht es bei dem Low Budget-Produkt **DROID DREAMS** von **BUG-BYTE;** Schlaf-Stories, die schnell zu Alpträumen werden können. Bei diesem furiosen Shoot 'em up Game erleben Sie sich selbst in Gestalt eines Droiden mit Raketen-Rucksack, der aus seinem Raumschiff gejumpt ist, um reizvolle, aber gefährliche Abenteuer zu erleben - und hoffentlich zu bestehen.
Die Spielwiese ist ein futuristisches Labyrinth, das mit lauter elektronischem Schnickschnack übersät ist. Es gibt dort todbringende Elektro-Schranken, Bomben und - was unseren Otti erfreute - ne Menge feindlicher Droiden, die eleminiert werden müssen. So schießt man sich also durch und versucht, Gegenstände aufzunehmen, die Sie als Unterpfand benötigen, um ins nächste Level zu gelangen. Man muß schon ne Zeit lang herumexperimentieren, damit man das richtige Ding zur rechten Zeit in den Händen hält. Andere Gegenstände sollten den friedlichen Droids übergeben werden: das bringt Freude und erhält die Freundschaft. Übrigens: Die Objekte werden mit Joy nach unten aufgenommen und können per Leertaste getauscht werden. Folgende Tastenbelegung dürfte ganz interessant sein: „F1" (Spiel stoppen); „F3" (Übersichtsplan); „F5" (Hilfe) und „F7" (Spiel beenden).
Da der träumende Blechkamerad mit rasender Geschwindigkeit durch die grafisch gut dargestellten Gänge heizt, sollte man verdammt vorsichtig sein, wenn man urplötzlich auf feindliche Gebilde trifft. Also, schnell ausweichen und feuern, was das Zeug hält! Geben Sie bitte auch acht vor den elektrisch geladenen Barrieren. Wer nicht zu schnell und ungestüm ins Action-Adventure geht, kommt gut durch und wird seine Freude an diesem Spiel haben. Die Stick-Steuerung ist sehr genau, so daß man exakt manövrieren kann. Der Sound ist für ein „Billig-Programm" ebenfalls erstaunlich gut. Fazit: Ein furioses Ballerspiel, das sich nicht nur wegen seines Spottpreises den ASM-Hitstern redlich verdient hat! „Aber bitte nicht schlafwandeln", das ist der letzte Ratschlag von Baller-Pychiater Dr. Sigmund Schmidt.

Manfred Kleimann

»DROID DREAMS ist ein hervorragendes Beispiel für ein furioses Ballerspiel zu einem Super-Preis!«





Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	11





Liebe Leser,

Wieder einmal gibt's ganze sieben Seiten starkes Feedback. Besonders beschäftigten Euch der Wegfall der Postlagerkarten-Kleinanzeigen, die Poster und Titelbilder, Lesertests und und und. Zu den Postern müssen wir noch was sagen: In der 1/88 hatten wir geschrieben, daß es die Poster gratis bei uns gibt. In Zukunft wird es das nicht mehr geben. Das hat zwei Gründe: Erstens ist unser Postervorrat aufgebraucht. Deshalb auch eine Entschuldigung an all die Leute, die eins haben wollten und nun keins mehr kriegen können. Zweitens ist der Verwaltungsaufwand (sprich: die damit verbundene Arbeit) so hoch gewesen, daß wir das in Zukunft nicht mehr durchführen können. Es wird einfach zu teuer. Aus diesem Grunde können wir auch keine Poster mehr nachdrucken (die Kosten für Poster sind enorm). Es tut uns leid, daß wir die Aktion nicht weiter durchführen können, und wir hoffen, daß Ihr dafür Verständnis habt. Zum Schluß noch eine Meldung an Christian Praetorius: Dein Brief wird in der nächsten ASM beantwortet, o.k.? Und jetzt viel Spaß beim Lesen!

Eure ASM-Redaktion

„Test Drive“

Hiermit möchte ich erst einmal ein Lob an Euch aussprechen. Jedoch könntet Ihr die Kino-Top-Ten ruhig weglassen. Sie gehören nicht in eine Softwarezeitschrift. Außerdem finde ich den Vorschlag von Klaus Ebelig aus Wertheim in Heft 1/88 sehr gut. Ihr könntet ruhig eine Adresse für Beantwortung der „dümmsten Fragen“ geben. Nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ein Lesertest für TEST DRIVE von ACCOLADE (getestet auf ST): Du bekommst zuerst 5 Wagen angeboten. Sie werden mit einer sehr guten Grafik und zahlreichen Daten dargestellt. Nachdem Du Dich zwischen Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarosa, Lotus Turbo Esprit, Chery Corvette und Lamborghini Countach entschieden hast, befindest Du Dich in Deinem Wagen auf einer bergigen Straße. es geht nun darum, möglichst schnell zu fahren. Aber Achtung! Links ist ein Abgrund und rechts eine Steilwand. Auch mußt Du mit Schlaglöchern und Radarkontrollen rechnen. Natürlich gibt es auch Gegenverkehr und zu überholende Fahrzeuge (nehmen mit Spieldauer zu). Du mußt auch auf das Cockpit achten, denn das Schalten ist wichtig. Wenn Du in eine Radarkontrolle gerätst, mußt Du der Polizei davonfahren oder Dich an die Geschwindigkeitsvorschriften halten. In größeren Abständen kommst Du an eine Tankstelle, in der Du, je nach Schnelligkeit und Punkte, eine lustige Bemerkung wie „You drive like my grandmother“ bekommst. Wenn Du zu oft Fehler machst, erscheint das berühmte „Game Over“ und Dein Name wird gespeichert. Es gibt noch Extras, wie z. B. eine Fliege „klatscht“ auf die Windschutzscheibe. Insgesamt hat das Spiel eine gute Grafik; nur der Sound kann einem allmählich lästig werden.

Grafik	**11**
Sound	**6**
Spielablauf	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**11**

Frank Langenbach, Stuttgart

„Indizierungsliste“

Mir ist aufgefallen, daß seit geraumer Zeit in Eurer und in anderen Computer-Zeitschriften die Liste mit indizierten Spielen fehlt (Kleinanzeigenteil). Daher beschäftigt mich seit langem nur noch eine Frage: „Wurde die Indizierungsliste indiziert?“ Wenn ja, möchte ich fragen, ob dann meine folgende Hypothese richtig ist:
Die BPS hat die Indizierungsliste indiziert, weil dort alle „Brutalospiele“ namentlich aufgeführt wurden. Und allein eine solch geballte Anzahl schrecklicher Namen wie „XXXXXXXXXX“, „XXXXXXXX“, „XXXXXXXX“, „XXXXXXXXXX“ etc. könnte schon ausreichen, um die minderjährigen Kids mit ihrem labilen Charakter zu Gewalttaten, kriegerischen Handlungen, Selbstmorden und Vaterlandsverrat hinzureißen. Ich hoffe Ihr könnt mir meine Frage beantworten!

Günter Kirsche, Krailling

(Anm. d. Red.: Die Liste der jugengefährdenden Computerspiele ist zwar nicht indiziert, allerdings bekommen wir rechtliche Schwierigkeiten, wenn wir die Games namentlich aufführen. Das ist nur in bestimmten Ausnahmefällen möglich. Allerdings sind nicht die von Dir aufgezählten Gründe dafür verantwortlich. Die Namen sollten nicht genannt werden, um die „Kids“ nicht besonders auf indizierte Spiele hinzuweisen.)

„Wizball"

Erstmal ein super Lob an Eure Superzeitung. Vielen Dank auch, daß Ihr meinen ersten Brief abgedruckt habt. Aber ich kann mich tierisch über den Brief von M. Zorawski & P. Gensing aus ASM 1/88 zum Thema „Wizball" aufregen. Diese beiden Stümper haben bestimmt das absolute Spitzengame noch gar nicht bis ins 8 Level gespielt, sonst hätten sie nicht so schlecht über „Wizball" geredet. Der Preis ist absolut berechtigt und auch das andere (Sound/Grafik etc.) sind vollkommen in Ordnung. Also, liebe „Zorawski & Gensing-Gang", strengt Euch an, und denkt darüber noch mal nach, denn ein besseres „Action-Game" gibt es nicht auf den C-64!

Christian Welk, Marl

„Wo bleibt das Feedback?"

Erst einmal Gratulation zu Eurer Zeitschrift. Damit habt Ihr damals, mit dem ersten Erscheinen der ASM eine große Marktlücke gefunden, denn bis dahin gab es hauptsächlich englische Softwarezeitschriften! Euer Stil hat sich ebenso merklich verbessert, wie der Umfang der ASM (von 100 auf satte 130 Seiten) und die Quanti- und Qualität der Testberichte.

Das einzige Manko, das ich aufzuzeigen hätte, wäre jenes, daß Ihr etwas zu subjektiv seid. Wie wäre es denn mal mit einem objektiven Test und anschließenden (vielleicht sogar mehreren?!) Subjektiveindrükken!!!

... Meinen ersten Brief habe ich vor ungefähr fünf Monaten abgeschickt und bis heute noch keine Antwort erhalten!!!

Mein Schreiben enthielt einen Testbericht (Superstar-Icehockey - C-64) und einen kurzen Brief!

Ich bitte Euch herzlich mir diesmal ein „Feedback" zu geben!!!!!

Christian Ewald, Starnberg

(Anm. d. Red.: Hier ist Dein Feedback. Wir sagen's immer wieder, daß wir leider nicht alle Briefe beantworten können, es sind einfach zuviele. Deshalb eine herzliche Bitte an die Leser, die nichts von uns hören: Bitte nicht böse sein, wir schaffen's einfach nicht, alle Briefe zu beantworten. Vielleicht ein schwacher Trost: Wir lesen alles. Bei uns landet kein Brief im Papierkorb!)

„Verschiedenes"

Mein Brief an Sie hat mehrere Gründe, die ich Punkt für Punkt an Sie weitergeben möchte:

1. Zum ASM-Special kann man Euch wirklich nur gratulieren. Das Seret-Service Heft und die Poster waren super! Die „ASM-Ultima Ratio" ist auch spitze!
2. Ich bin auch dafür, wie viele Leser, daß Kino-Hits nicht in eine Software-Zeitschrift gehören, und daß diese abgeschafft werden sollten!
3. Vielen Dank für den Bericht über die Indizierung von „XXXXXXXXX"! Ich habe dieses Action Game, welches vielleicht tatsächlich etwas brutal ist, in meiner Spielesammlung. Ich habe die Gründe für die Indizierung gelesen und mich halb totgelacht (Entschuldigung!)
4. Auch gut sind die Messe-Berichte!

Nun zum Hauptgrund meines Schreibens. Ich bitte Sie dringend um eine Antwort in folgendem Punkt:

Ich hoffe, daß Sie irgendwo noch Ihre Ausgabe 10/87 haben. Auf Seite 130 stehen die Gewinner der Wettbewerbe aus Ausgabe 7/87. Bei „Leviathan" für den C-64 steht auch mein Name. Nach einer langen Zeit des Wartens habe ich das Spiel immer noch nicht erhalten. Tja, ich hoffe, daß Sie mir irgendwie helfen können.

David Krier, Saarbrücken

(Anm. d. Red.: Leider ist bei dem Leviathan-Wettberwerb mal wieder einiges so gelaufen, wie es nicht laufen sollte, da die englische Herstellerfirma die Gewinne selbst verschicken will. Wir haben alle Adressen weitergereicht und immer wieder an die Versendung der Gewinne erinnert. Das werden wir auch weiterhin tun, und wir hoffen, daß die Gewinne jetzt ***bald*** *rausgehen. Auf jeden Fall kriegt jeder Gewinner sein Game. Bitte habt noch etwas Geduld, auch wenn es bisher schon so lange gedauert hat.)*

„128er Modus"

Ich habe mir jetzt zum dritten Mal Euer Heft gekauft. Kompliment. Ihr seid wirklich super. Nur finde ich es schade, daß so wenig für den Commodore Plus/4 drin ist. Da ich mir aber in ein paar Monaten wahrscheinlich einen 128'er kaufe, ist das wohl nicht so schlimm.

Ich hätte da noch eine Frage:

Gibt es Programme für den 128'er wo man nicht in den 64'er Modus gehen muß? Hoffentlich könnt Ihr die Frage beantworten. Nocheinmal ein dickes Lob. Ihr seid wirklich die beste Softwarezeitschrift, die es gibt.

Dino Diegardt, Hattingen

(Anm. d. Red.: Es gibt einige wenige Programme speziell für den 128er. Frage doch mal bei Deinem Einzelhändler, was er davon liefern kann.)

„ST-Diskussion"

Seit ein paar Monaten bin ich Abonnent Ihrer Zeitschrift. Seit daher verfolge ich interessiert das „Feedback". Daher habe ich auch den Kommentar von „The Exceptions" aus Bad Dürlchheim zu A. Müller gelesen. Zu diesem Brief möchte ich gerne etwas zufügen bzw. verbessern.

Zu Punkt 8: „The Exceptions" hatte hat völlig recht damit, daß der Atari ST über 3 Tonkanäle verfügt (statt 4 wie die ASM sagte). Der C-64 verfügt aber ebenfalls nur über 3 Kanäle.

Hier die ausschlaggebenden Vorteile des ST's in Sachen Sound gegenüber dem C-64er.

- Der Motorola 68 000 im ST (16/32 Bit Prozessor) arbeitet wesentlich schneller als der 6510 Prozessor des C-64.
- Der ST verfügt im Monochrom-Modus über eine feinere Bildschirmauflösung (640 x 400) als der C-64 (320 x 240). Die Noten werden dadurch besser dargestellt auf dem ST.

Folgende Parodie auf die in ASM 1/88 erschienene Indizierungsentscheidung sandte uns ein unbekannter „Guru" zu:

Pr. 007/88



BUNDESPRÜFSTELLE

für jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr.5846 (V) vom 31.02.87
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 123 vom 13.07.87

Antragsteller:	Verfahrensbeteiligte:
1.Stadtjugendamt Schildburg	1.Palast Software 124 Fußwegstr. 67 D - Hinterwald 50
2.Kreisjugendamt Tschiesburg	2.oriala soft Karl-Bertelsfrau Straße 161 4833 Gütersloh

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 04.05.1987 und 15.07.87 eingegangenen Anträge am 25.11.87 gemäß § 18a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:	Ltd.Würg.Dir. F
Literatur:	Schriftsteller O
Jugendwohlfahrt:	Lehrerin N

einstimmig entschieden:

"Test Drive - das mächtige Auto"
Computerspiel
Palast Software, Hinterwald/D

wird in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen.

Pr. 007/88 -2-

S a c h v e r h a l t

1.Die Verfahrensbeteiligte zu 1. ist Herstellerin des verfahrensgegenständlichen Computerprogramms. Dieses ist auf Kassette, Diskette und Kaugummi für das Computersystem Commodore AMIGA erhältlich. Auch für andere Computersysteme wird das Spielprogramm angeboten. Die Verfahrensbeteiligte zu 2. vertreibt das Computerprogramm auf dem deutschen Markt.

2.Handlungshintergrund und Handlungsverlauf werden von der Herstellerfirma in der Bedienungsanleitung wie folgt beschrieben:
"Wrumm Wrumm Klick Schnarz Quietsch Röhr Ihhh Brumm Brumm Ahhh Ahhh Huup Huup Scharz Wrosu Wuit Quietsch Schalt Schnörgel Schnorgel Schnörgel Schepper Putt Putt Putt Stotter Stotter Stotter Schepper Knarz Knarz -- Scheiße ! --"

In diesem Spiel stehen sich zwei Autofahrer gegenüber mit der Absicht, den jeweils anderen zu überholen. Mit dem Joystick können eine Vielzahl von Fahrtrichtungen der Autos gesteuert werden, Fluche nach links und rechts, Blinkereien, in den Sitz kriechen, "Vogelzeigen", über das Auto des anderen drüberfahren sowie spucken. Trift man den Gegner, verfärbt sich die getroffene Stelle bläulich, so das der Eindruck eines nassen Fleckens entsteht. Bei geschickter Handhabung des Autos kann der Gegner überholt werden: das Ersatzrad fällt heraus und der Motor bricht zusammen. Platzt der Reifen des Spielers oder Gegners wegen zu schnellen fahrens oder Nägeln auf der Straße, erscheint ein gelbgekleideter Mann mit der Aufschrift ADAC auf dem Rücken, stößt ein Gequake aus, und verläßt mit dem Auto den Bildschirm. Dieser Vorgang wiederholt sich von Runde zu Runde vor wechselndem Hintergrund, bis alle Autofahrer geplatzte Reifen haben. Das aufheulen des Motors am Start, das auftreffen der Spucke auf den Körper und der Klang zweier aufeinandertreffenden Autos ist akustisch täuschend echt simuliert.

3.Die Jugendämter der Stadt Schildburg und des Landkreises Tschiesburg haben beantragt:

das Computerspiel "Test Drive - das mächtige Auto" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel Test drive gehört nach Ansicht des Stadtjugendamtes Schildburg zu den "Drive-In-games", die zur Gruppe der Autospiele zählten. Die Handlung sei einfach; der Spieler habe lediglich die Möglichkeit, ein Auto auf der Autobahn gegen das andere zu steuern. Zwei barbarische Autofahrer ständen einander gegenüber mit der Absicht, sich im Kampf um einen Punkt in Flensburg, der im Hintergrund abgebildet sei, gegenseitig zu rammen. Das mit Hilfe des sogenannten Joysticks zu bedienende Spiel lasse dabei lediglich Fahr- und Spuckpositionen zu. Die vom Hersteller dafür benutzten Begriffe in der Bedienungsanleitung gäben mit Bezeichnungen wie "Nackenspuck" und "Geisterfahrt" den tötlichen Ernst des Spiels nicht wieder.

- Mit dem großen Arbeitsspeicher (1MB / 520 ST+ u. 1040 ST+) kann man Songs mit etwa 200.000 Tönen aufnehmen (C-64 ca. 5000 Töne).
- Das Diskettenlaufwerk arbeitet wesentlich schneller (Ladevorgänge Atari ST ca. 3 Sec./ C-64 ca. 2 Min.).
- Guter Bedienerkomfort beim ST. (komplett über Maus).
- 16 Hüllkurven gegenüber variablen (programierbaren) Hüllkurven des C-64 (dieser Punkt muß nicht unbedingt für den Atari ST sprechen). So das wollte ich mal loswerden. Macht weiter so.

D. Kaschinski, Bochum

„Postlagerkarten"

Zuerst muß ich betonen, daß Eure Zeitschrift die Beste war. Ich lese sehr gern die Kleinanzeigen um Tauschpartner für meine Games zu finden (nur Originale; ich hab'es nämlich nicht nötig, Raubkopien zu erwerben, da ich genug Geld habe um Original-Games zu kaufen). Jetzt, wo ich in der Ausgabe 1/88 gelesen habe, daß keine Anzeigen mit PLK abgedruckt werden, ist für mich diese Zeitschrift im Wert gesunken. Ich habe auch ein PLK, weil ich meine Eltern nicht mit meiner Post (viel) belästigen möchte. Natürlich seid Ihr frustriert, wenn da einer schreibt: „Only Raubkopien", aber andere saubere Leute, die eine PLK haben (aus welchen Gründen auch immer), wollen gern mit anderen Leuten ihre Games tauschen (wie ich). Ihr seid (oh, excuse „wart") die einzige Zeitschrift, die Adressen mit PLK veröffentlicht hatte. Also, ich hoffe, daß Ihr das schnell ändern werdet, sonst habt Ihr einen (und vielleicht auch andere) Leser und Käufer weniger. Überdenkt das noch einmal mit dem PLK-Verbot ...
Ich möchte tauschen, da ich ja nicht alle Games kaufen möchte (soviel Geld hab'ich auch nicht).

Klaus Fröhlich

(Anm. d. Red.: Leider bekommen wir rechtliche Probleme, wenn wir weiterhin Kleinanzeigen mit Postlagerkartennummern veröffentlichen. Da wir natürlich auch zusehen müssen, daß wir nicht in Schwierigkeiten geraten, gibt's keine PLK-Anzeigen mehr. Tut uns leid, aber es geht nun mal nicht anders.)

„Wo bleiben Videokonsolen?"

Erst einmal das übliche Lob. Ihr seid Spitze! Aber jetzt geht es auch gleich los ...
1. Ich finde, der Amiga wird von Euch nicht vernachlässigt. Ich besitze selbst einen und wünsche mir natürlich auch viele Spieletests, aber man muß sich damit abfinden, daß es für den Amiga nunmal nicht sehr viel gute und anspruchsvolle Software gibt. Meistens werden ältere Spiele umgesetzt, z. B. Wintergames, Leaderboard. Aber mit der Zeit kommt die Amiga-Softwarewelle ins Rollen!
2. Von den Videospiel-Konsolen (Sega, Atari, Nintendo) liest man nicht sehr viel! Das muß aber anders werden!!
Für das Sega Master System gibt es zwar erst um die dreißig Module und der Nintendo ist momentan noch ärmer dran, aber in Japan gibt es für den Nintendo schon ca. 200 Module! Man könnte doch die Spiele testen, die erst in den nächsten Monaten in Deutschland auf den Markt kommen.
(Eine Spiele-Zeitschrift fast ohne Video-Spiel-Konsolen, das geht doch nicht!!!)
3. Und zum Schluß noch ein Test von dem Amiga-Spiel CRAZY CARS:
Ein neues Autorennen für den Amiga! Nix wie rein ins Laufwerk mit der Diskette! Nach der Ladezeit erschien ein gutes Titelbild und ein digitalisiertes Gitarrensolo, das sich ganz nett anhörte. Erster Eindruck: Nicht schlecht. Dann, nach kurzer Ladezeit, begann das eigentliche Spiel, welches mich doch etwas enttäuschte. Die Strecke sieht schwer nach Super Cycle aus, hat aber auch einige Sprungschanzen. Sehr realitätsnah ist das ganze Spiel auch nicht: Man fährt mit einem dicken Mercedes 500, überholt die schnellsten Sportwagen (Lamborghini, Ferrari, Porsche) und springt bei einer Schanze meterhoch. Richtig echt, gelle? Die Autos und die wechselnden Hintergrund-Grafiken sehen recht ordentlich aus. Auch das Scrolling geht, aber die Gegner wackeln auf dem Bildschirm herum, so daß Ausweichen recht schwierig wird. Nach einer bestimmten Anzahl von Strekken, die man innerhalb eines Zeitlimits durchfahren muß, bekommt man ein anderes Auto, welches schneller fährt. Ach ja, der Sound! Die Fahr- und Bremsgeräusche nerven, also lieber eine Platte auflegen. Außer der Titelmusik und dem Vogelgezwitscher bei der Highscoreliste (die abgespeichet wird) ist soundmäßig nichts los. Auch die Motivation läßt stark nach, wenn man alle 4 Autos durch hat.
Fazit: Durchschnittliches Rennspiel-Bewertung:

Animation	**5**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**4**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**6**

Martin

(Anm. d. Red.: Die Videokonsolen sind bei uns „voll dabei". Seit Jahreswechseln sind ja auch einige Sachen neu auf den Markt gekommen, so daß Sega und Nintendo etwas mehr vertreten sein dürften als 1987.)

„Super Game"

Zuerst möchte ich Ihnen sagen, daß Eure Zeitschrift „decke Gas" (bin Lux.) ist. Einfach Klasse!
Nun habe ich eine Frage: Ich bin Spectrum-Besitzer und habe mir vor kurzem einen Sampler gekauft, der da heißt „Hit Pak, 6 Games" (nicht den von ELITE in Ausgabe 6/7/87). Neben anderen guten Games fand ich ein Breakout-Spiel namens „Batty". Dieses Game ist super. Einfach cool (besser als Arkanoid auf dem Speccy, das ich auch besitze). Ich glaube Ihr habt über „Batty" (und den Sampler) noch nicht berichtet, oder? Es steht nämlich nicht in den „gesammelten Werken". Ich würde mich sehr freuen, wenn ich eine Antwort von Euch bekäme. Danke! Bis bald! Salut!

R.S.T., L-Bettemburg

(Anm. d. Red.: Diese Kompilation hatten wir nicht getestet, wollen aber gerne Deine Begeisterung über „Batty" weitergeben.)

Pr. 007/88 -3-

Geradezu verniedlicht werde die vom Spieler ausführende Gewalt durch eine Bezeichnung wie "Huupender Nackenspuck", - führe dieser Spielzug bei Richtiger Anwendung doch zur Uberholung des realistisch dargestellten Gegenübers.

Die Art des Computerspiels lasse keine andere Handlungsalternative als die fahrerische Auseinandersetzung zu. Der Gegner müsse Uberholt werden, um das Ziel, einen Punkt in Flensburg zu bekommen, zu erreichen. Seine Beseitigung erfolge dann wie ein Stück Schrott. Die Handlung des Autofahrers würden gegenüber dem kindlichen oder jugendlichen Benutzer des Spiels durch eine lapidare Bemerkung wie "-- Scheiße ! --" sozusagen im Namen des Guten gerechtfertigt. Das Uberholen werde dabei zum Spielinhalt des Geschehens. Das platzen der Reifen des Gegners sei als zwangsläufige logische Folge programmiert und könne über den Bildschirm, also aus großer Distanz, durch leichte Bewegungen des Joysticks erreicht werden. Die im Shell-Auto-Atlas verankerte Unantastbarkeit der Reifen des Autos werde durch dieses Spiel buchstäblich mit Füßen getreten.

Das Jugendamt des Landkreises Tschiesburg führt zur Begründung seines Indizierungsantrages aus, daß Spiel sei jugendgefährdend. Es nimmt zunächst auf die Darstellung des dem Programms beigefügten Hochglanzrückspiegels Bezug, auf dem der Autofahrer des Spiels, der sogenannte "Rowdy", den zu erreichenden Punkt, sowie ein rotes Auto dargestellt würden. Als äußerst bedenklich wertete das Jugendamt Tschiesburg die Spielvariante, die durch Drücken der Feuertaste und Bewegungen des Joysticks nach links/rechts bewirkt werde: Der Autofahrer dreht den Wagen um die eigene Achse und spuckt dem aufrecht sitzenden, sich nicht schützenden und entsprechend positionierten Gegner ins Auge.

Dabei verliere der Gegner die Kontrolle über das Auto, baue einen Unfall, und werde von einem gelben Mann aus dem Bild gezogen, wobei der herumliegende Ersatzreifen - mit entsprechender Tonuntermalung - aus dem Bild gerollt werde. Nach weiteren Angaben zum Inhalt des Spiels wird zur Jugendgefährdung weiter ausgeführt, die Anwendung von Spucke sei bei diesem Spiel eindeutig positiv besetzt und lasse einen "barbarischen Tod"(Unfall, Uberholen) als akzeptabel erscheinen und wirke letztendlich gewaltverherlichend. Das Spiel laufe darauf hinaus, schnellstmöglich den Gegner zu bespucken und dessen zwangsläufigen Unfall zu akzeptieren. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers werde lediglich auf Fluchen, Vogelzeigen und Spucken begrenzt und es bestehe die Gefahr, daß durch das Versagen im Spiel Aggresionen erzeugt bzw. aggressive und verrohende Verhaltensweisen Spielerisch eingeübt werden.

(. . .)

Pr. 007/88 -4-

G r ü n d e

4. Die Indizierungsanträge sind begründet.
Das Computerspiel "Test Drive - das mächtige Auto" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 2 Abs. 4 GjS. Auf der Computerkassette/-diskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Diese wird vom Rechner auf dem Monitor in Bild und Tondarstellung umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

5. Gründe:
Das Computerspiel wird indiziert wegen:
- dem brutalen Anlassen des Motors
- dem schrecklichen Quitschen der Reifen
- dem finsteren und heimtückischen Grinsen des Fahrers
- dem schnellen Durchrasen der Radarfallen
- der unachtsamen Fahrweise

6. Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla Bla
Bla Bla Bla...

Mit freundlichen Grüßen

GURU

Softwaremangel bei C16/Plus4 ?

Als ich am 4.1.88 die ASM kaufte war ich sehr enttaeuscht. Es gab keinen Testbericht ueber den C16/Plus4. Ich fand lediglich eine Kurznachricht unter Rubrik Konvertierungen. Es gibt doch reichlich neue Software fuer den C16/Plus4 : Z.B. von Kingsoft, Cascade Games, Mastertronic ,Gremlin-Graphics und Firebird, welche noch nicht in der ASM getestet wurden.
Ich hoffe das in der naechsten ASM wieder etwas ueber den C16 berichtet wird, da ich diese Zeitschrift sehr gut finde.

Mit freundlichen Gruessen
Thorsten Tirre

(Anm. d. Red.: Da die Software-Eingänge für den C-16 in letzter Zeit sehr mager waren, haben wir diesen Computer diesmal im Secret Service stark berücksichtigt!)

„Okkulter Werwolf?"

Heute ist es soweit! Jetzt gebe ich auch mal meinen Senf zu dem „Feedback". Mich hat der Brief von Stephan Schok und Thilo Wierock so aufgeregt (ASM 1/88). Sie schreiben, daß die beiden Titelbilder eine „Geschmacklosigkeit" seien. Na gut, dann sind sie es eben, aber ich frage mich, was zwei so gläubige Christen dazu bewegt, die Teufelszeitschrift zu kaufen und vielleicht im Geschäft mal durchzublättern, wenn von der Titelseite sie ein so „okkultes und teuflisches Monster" begrüßt????
Sie sollten lieber ihren „Compi" verkaufen und sich ein paar Bibeln kaufen, die sie an die „gewalttätigen" ASM-Redakteure verteilen sollten, damit sie so etwas Schlimmes nie, nie wieder bringen. (Woher kennen die eigentlich den lieben Ossy??) Ich will jetzt nicht irgendeinem mit meiner ganz persönlichen Meinung über die beiden „übereifrigen Boten Gottes" den Glauben vermiesen oder gar als „Gotteslästerer" dastehen, aber in (fast) jedem Film, Spiel oder Buch kommt mehr Gewalt vor, als in den beiden Titelbildern. Ich meine, daß die beiden ein „little bit" übertrieben haben. Zur Information: Ich bin ein kath. Christ und kein Anhänger einer Sekte oder eines Kultes und trotzdem hängt der „Werwolf" bei mir über meinem Bett und schaut immer auf mich und behütet mich, wenn ich schlafe.
Und noch etwas: Ich weiß, daß ich nicht die beste Schrift und Rechtschreibung habe und daß mir zu einem Drucker das Geld fehlt und bitte Euch deshalb, über die Form freundlich wegzusehen. OK?

Michael Bornkessel, Leidersbach

„Verposterte Titelbilder"

Ich habe meinen Compi seit 3 Jahren und bin glücklicherweise vor einem Jahr auf Eure ASM „gestoßen"! Ich danke Euch für diese Zeitschrift sehr, denn sie ist die einzige, die ausführlich über Software und ihren Markt berichtet! Ich besuche eine Gestaltungsschule und befasse mich daher des öfteren mit Zeichnungen, Bildern, Comics (Stefan Bayer könnte seine Comic-Figuren etwas perfekter zeichnen), Postern und und und! Jetzt zu unserem (ich bin nicht der Einzige, der so denkt) Anliegen: Euer „Maler" M. A. Bromley ist ein begabter Bursche, und es ist auch „affentittengeil", daß Ihr Poster mitliefert, doch sind die Motive (außer dem Werwolf und den Footballern) nicht ein bißchen zu öde? Ich meine, was stellt ein in einer Schneelandschaft abgestürztes Raumschiff, wo ein futurisches Paar im Vordergrund steht, denn dar? Als Cover Eurer Zeitschrift sind die ausgezeichnet und „lockend", aber als Poster? Nein!
Ich habe natürlich eine Alternative hierzu: Entweder Ihr fragt bei Unternehmen wie Sega oder Taito nach Postern von Spielautomaten-Screenshots (z.B. im Heft 12/87 auf Seite 84 das erste Bild von „Hang on")! Die andere Möglichkeit ist die, daß M. A. Bromeley nach solchen Motiven malt und nicht laufende Huskes wie in 1/88! Think about it!

Milka-Kid, Krefeld

(Anm. d. Red.: We will think about it.)

„Combat School"

Also, erstmal das Übliche: Eure Zeitschrift ist super, die Tests sind super (bis auf einen!!!), die Posters sind super usw. (bla, bla, bla...). Nun aber zur Kritik:
Was habt Ihr Euch eigentlich dabei gedacht (Zitter!!!), das Spiel „Combat School" so gut zu bewerten? Hääähh??? Ich dachte, mich streift'n Bus, als ich den Test las. Soweit, so gut, aber nun der Grund der Kritik: Als ich mir das Spiel kaufte und, gierig wie ich nun mal bin, es gleich ausprobieren wollte (hätte ich das nur gelassen!!!), kam ich nach einer scheinbar endlos langen Melodie ins erste Level. Zwei Männchen, (das beste am ganzen Spiel!), die wohl Soldaten sein sollen, stehen auf einer Kopfsteinpflasterstrecke. Über die Grafik wollen wir gar nicht erst reden, denn sie ist nur mittelmäßig. Also, ich bewegte den Joystick nach links und rechts, und nichts tat sich, Ich bewegte den Joystick schneller, und erst, als ich ein Erdbeben mittleren Grades verursacht hatte, fing eines der Männchen an, sich zu bewegen. So quälte ich mich dann weiter, bis das ersehnte Ende kam. Kurz und gut: Ich schmiß das Game erst einmal in die Ecke. Doch dann erbarmte ich mich noch einmal (hätte ich das nur nie mehr getan) und spielte (stöhn !!!), bis ich mich einmal durch alle Level gequält hatte. Aber ich kann nur eins sagen: Die anderen Level waren auch nicht besser. Die Steuerung ist einfach chaotisch. Am besten war noch das Bonus-Level (Armdrücken) zu ertragen. Denn da ging's ja nur um Bonuspunkte und die Grafik war auch noch erträglich. Für die Motivation ist nur eines zu sagen: Man spielt das Spiel nur öfter, damit man alle Level mal gesehen hat, dann fliegt es sowieso in die Ecke. Der Sound war noch zu ertragen und über das Preis-/Leistungs-Verhältnis wollen wir gar nicht erst reden! Zum Schluß habe ich noch meine Bewertung zu „Combat School" beigelegt:

Grafik	**6**
Sound	**8**
Spielablauf	**4**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**1**

M. Wilde, Karben

„Stellungnamen"

Ich bin jetzt seit etwa 3 Monaten Leser Ihrer Zeitung. Mir gefällt sie von allen anderen Zeitungen am besten. Wirklich goil (sprich: goil - nicht zu verwechseln mit geil!)! Ich finde sehr gut, daß Eure Zeitung nicht mit allen möglichen Zigaretten-, Schnaps- oder Parfumwerbungen vollgepflastert ist, und nur Softwarewerbung bringt. Eure Titelbilder sind wirklich spitze, Glückwunsch zu diesem Maler. Man könnte schon fast die Titelbilder als Poster aufhängen, wenn es nicht die Poster schon gäbe. Apropos Poster, eine sehr gute Einrichtung. Wie wär's mit zwei Postern, eines von früheren Zeitschriften wiederholt? - Und was manche Leute mit Euren Titelbildern haben, ich denke da nur an die Stichworte aus dem Heft 1/88 „Sex und Gewalt - und Schweineposter". So ein Rhabarber.
Was ich nicht so gut finde, ist z. B. die Rubrik „Spielhölle". Ein Gutteil Ihrer Leser sind noch unter 18 Jahren (wie ich 15 Jahre) und kommen somit in eine Spielhölle gar nicht rein. Die Spieletests finde ich etwas zu unübersichtlich zusammengestellt und manchmal einfach zu einseitig bewertet... Dann bitte solltet Ihr die Top-Ten der Kinofilme rauswerfen - ASM ist eine Software-Zeitschrift (glaube ich zumindest ...) Das Horror-skop sollte auch raus. (Siehe eine Zeile weiter oben!) Secret Service und Feedback sollten der Ordnung wegen an den Schluß (dringende Bitte!)
Jetzt zu den Leserbriefen von dem Heft 1/88: Der Brief von einer hinterhältigen Schlange (Viper) will das ganze Heft voll Sammy Fox, Bo Derek usw. vollhaben - wenn dieser XXXXXXXXX XXXXXXXXXX schon (ich unterstelle) den ganzen Haushalt voller Pleiboi, Penthaus, Lui usw. voll hat, wozu braucht er dann noch in einer Software-Zeitung seine Sammy sehen (zugegeben, sie sieht gut aus ...)
Zu dem Brief mit dem Titel „7 auf 1 Streich" (kein Absender dabei): Der überwiegende Teil der Software für den C-64! Wenn jetzt schon ein C-64er meckert, daß es zuwenig für

Sehr geehrte ASM Redaktion ,

ich finde Eure Zeitschrift einfach SUPER (Wie fast alle!).
Ich fände es auch super wenn Ihr die Ideenbörse einführen würdet.
Das einzig schlechte an Eurer Zeitung ist das sie sehr unübersichtlich gestaltet ist.
So jetzt aber zu meinem Hauptanliegen:

Ich (Oder vieleicht noch jemand??) würde mich sehr freuen ,wenn Sie meinen Test zum Spiel Thundercats abdrucken würden.

\- Wirklich empfehlenswert -

PROGRAMM: Thundercats SYSTEM: Schneider CPC(getestet),Spectrum,C 64
PREIS: Kass. ca. 30 DM / Disk ca 40 DM HERSTELLER: Elite Systems

Endlich kommt auch von Elite wieder einmal ein Superhit!
Bei Thundercats geht es mal wieder so richtig rund.Nun aber zur Story:
Die Story kann man sich eigentlich spahren da wieder einmal die bösen Agenten des MUMM-RA in den CATS-LAIR eindrangen und dabei mehrere Mitglieder des Thundercat-Teams gefangen nahmen. Natürlich nahmen Sie auch das Auge der Thundera in Ihre Obhut(?).
Nun können Sie sich bestimmt schon denken das es Ihre Aufgabe ist die Mitglieder zu befreihen und das Auge zurück zu holen.
Auf dem Bildschirm sieht das dann so aus: Sie kämpfen sich nach und nach durch den Horizontal scrollenden Hintergrund , wobei Sie auch Bonusleben und Bonuspunkte aufsammeln können. Manchmal kann man auch sein Nahkampfschwert gegen Kugeln eintausch , mit welchen man einen Gegner schon von weitem abschießen kann. Es gibt auch Sondermissionen, in denen es sich empfiehlt möglichst viele Bonusleben einzusammeln. Nebenbei läuft auch noch eine Zeit ab .Nachdem die Zeit abgelaufen ist kommt öfters mal ein Kopf(?!)vorbeigedüst , welcher aber nicht so gefährlich ist wie er aussieht !
<u>Und jetzt zur Bewertung:</u>
Die Grafik von Thundercats ist gut bis spitze. Das Scrolling hätte noch ein bischen verbessert werden können ist aber für Schneiderverhältnisse gut. Nun zum Sound: Nach dem Laden ertöhnt eine dufte Titelmelodie,welche auch noch sehr lang ist. Während des Spiels sind allerdings nur noch Sound-Effekte zu vernehmen.
Lediglich das Spielgeschehen ist ziemlich mickrich,bis auf einen Punkt den ich hier nicht verraten möchte.(Tip: Fire-Level)

<u>Abschließendes Fazit:</u> THUNDERCATS ist ein ERSTKLASSIGES SUPERSPIEL. Es gehört sicherlich nicht zu den einfachsten Spielen dieser Gattung ist aber durch seinen Spielwitz lange motivierend.

<u>Get it !!</u>

GRAFIK:	10
SOUND:	11
SPIELABLAUF:	8/9
MOTIVATION:	11
PREIS/LEISTUNG:	10

Mit freundlichen Grüßen
und in der Hoffnung
daß mein Test
abgedruckt wird

Übrigens kann ich die Meinung von A. Ruuben zum Spiel MASK nur BEKRXFTIGEN. Ich möchte nur noch hinzufügen das dieses Spiel ein super Scrolling besitzt!



den C-64 gibt, ja wo kommen wir denn da hin? Außerdem könnt Ihr ja nicht mehr schreiben als es Prg's gibt, die erscheinen! (ich kann ja verstehen, wenn ein C-16/+4/MSX oder sogar ein Amiga'ler sagt, daß es sowenig Prg's für seinen Computer gäbe, aber ein C-64er ....)
So, jetzt noch eine kleine Bitte: Könntet Ihr bei einem ST-Prg, das auf dem S.-W.-Monitor geht (also High-Res.) es auch hinschreiben?! Könntet Ihr vielleicht eine Rubrik für Computer-Demos starten? Es gibt so viele, gute Demos (ich denke da z. B. an „Cyberscape" von Antic- (auf dem ST) Und auf dem Amiga gibt's auch so viele gute Demos.
Bertram Pfisterer, Stuttgart

„64er bald ausgedient?"

Ich bin seit einiger Zeit stolzer Besitzer eines Amiga's und finde, dieser Computer ist einfach SPITZENKLASSE!!!
Ich habe auch eine 64'er und bin der Meinung, Ihr solltet den Amiga sowie alle anderen 16-Bit-Maschinen mehr fördern, denn der 64 hat bald ausgedient. Die Idee einer Helpline ist ganz nett, aber wo soll sie ihren Platz finden? Denn man kann, einfach kein Teil streichen und dazwischen kann man sie nicht unterbringen, oder?
Und dann noch zu den Briefen über Indizierung: Ihr solltet sowas nicht mehr abdrucken, denn daran ist sowieso nichts mehr zu ändern.
Eure Zeitschrift ist, wie mein Computer, das Feinste vom Feinen.
Roger Rösch, Hanau

„Umkrempeln"

Ich lese die ASM jetzt schon seit 4 Monaten, und ich muß sagen, es hat sich kaum etwas geändert. Zwar wurde eine neue Automaten-Ecke „eröffnet", doch sonst auch nichts. Alles in allem gefällt mir Eure Zeitschrift recht gut. Doch ich stoße auch auf viele Mängel. Z. B. gefallen mir nicht die Bewertungskästen. Wenn in diesen Kästen noch eine Spalte für das gesamte Urteil vorhanden wäre, würde ich voll und ganz zufrieden sein.
Außerdem könnten die ganzen Berichte übersichtlicher gestaltet werden. Ich hoffe, daß dies noch andere Leser so finden, und Ihre Meinungen ebenfalls an die ASM schicken. Denn zwei oder drei Leserbriefe können bestimmt nicht alleine eine Zeitschrift umkrempeln. Was haltet Ihr eigentlich von folgenden Vorschlägen?:
1. Das „Horror-skop", die „ASM-Dauer-Power" und „Bei Anruf Wort" könnte man doch ganz weglassen und dafür den Secret Service-Teil erheblich vergrößern.
2. Den Anwender-Teil sollte man lassen, wie er ist (optimal!!!)
Nun will ich aber noch ein anderes Thema schnell ansprechen. Und zwar die Situation, wieviel Spiele von welchen Computern in der Zeitschrift getestet werden soll und wieviel von dem Computer? usw. Meiner Meinung nach ist Eure Aufteilung genau richtig. Denn es gibt nun mal am meisten Spiele für den C-64 und am wenigsten für die PC's. Da können sich doch die Amiga- und ST-User noch solange die Köpfe abreißen...
Ganz zum Schluß habe ich noch drei interne Fragen:
1. Von dem ersten ASM Special habt Ihr ja nicht gerade viel verschickt!! In unserer Stadt ist keins angekommen. Woran liegt das?
2. Könnt Ihr als Zeitschrift Einfluß nehmen auf die Software-Firmen? Zum Beispiel mehr Spiele für den Commodore 128 zu produzieren.
3. Sind Eure Verkaufszahlen sichtbar heruntergegangen seit es die Power-Play von Markt und Technik gibt?
The Russian Roulette Crew, Nürnberg

(Anm. d. Red.: Hier die Antworten zu Deinen Fragen: 1. Das liegt am Verteiler. Zum Teil sind die Dinger auch recht schnell vergriffen gewesen, aber es ist noch möglich, ein ASM-Special bei uns nachzubestellen, 2. Nur bedingt. Wir haben mit Sicherheit keinen Einfluß darauf, wer was produziert. Das bestimmen die Firmen selbst, frei nach dem Motto: Was gekauft wird, wird auch produziert.

„Nasse ASM"

„Meine 13. ASM, mein 5. Brief - ein gutes Omen? Es ist mir fast schon peinlich, Euch wieder zu schreiben, aber die vielen „heißen" Themen reizen einen förmlich dazu (ich mach's kurz).
- Zu den Indizierungen kann ich nur vorangegenenen Briefen rechtgeben. Was die BPS da veranstaltet, ist der größte Mist aller Zeiten. Die sollten sich lieber um die Videofilme kümmern. Gegen das, was da so im Umlauf ist, ist das härteste XXXXXXXXX NULL dagegen. Jemand anders hat schon mal treffend bemerkt: „Index nach dem Zufallprinzip"...
- Flop Ten: genau so und nicht anders! (und keinen Flop des Monats mehr)
- Eine klasse Idee ist die HELPLINE. Im letzten Secret Service wurde ja schon angedeutet, wie das laufen wird. Ich hoffe, daß sie genügend Resonanz finden wird.
- Die Oldieecke bitte nicht erweitern, sie nimmt anderen Programmen nur unnötig Platz weg.
- Noch was zum Abo: Wird die ASM verpackt, so daß gewährleistet ist, daß sie einigermaßen heil ankommt? Ich hatte da leider schon mal ganz schlechte Erfahrungen gemacht (wer könnte sich z. B. eine triefend nasse ASM vorstellen?).
Das war mal wieder meine ganz persönliche Meinung. Die üblichen Glückwünsche schenk ich mir lieber, weiß ja jeder, daß die ASM die absolute Nr. 1 ist, also: Keep up the good work!
Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

(Anm. d. Red.: Die ASM wird im Abo in einem Din A4-Umschlag geliefert.)

„Wer zu kurz kommt"

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon ein Jahr, und ich muß sagen, daß es bisher an ihr nichts auszusetzen gab, was von großer Bedeutung wäre. Herzlichen Glückwunsch!
Doch nun habe auch ich einmal etwas an Eurer Zeitschrift zu meckern (wie schon so viele vor mir): Ist Euch eigentlich schon einmal aufgefallen, daß die vielen Computer in Eurer ASM viel zu ungerecht behandelt werden? Ich rede nicht (wie so ein paar andere) nur von meinem Rechner, einem C-16. Auch habe ich nichts an all den anderen Usern (C-64, Atari ST, Amiga, usw.) auszusetzen. Der C-64 ist unumstritten der am weitesten verbreitete Homecomputer. Aus diesem Grund hat er wohl auch den meisten Platz in der ASM verdient (doch nicht gleich die halbe Zeitschrift), aber die ganzen anderen User von älteren oder weniger bekannten Computern kommen einfach zu kurz. Meist erscheint ein Spiel auf mehreren Computern gleichzeitig, aber Ihr testet dann zuerst die C-64er Fassung.
Nun noch etwas. Ihr sagt, daß Ihr immer probiert auf die Wünsche Eurer Leser einzugehen. Es haben Euch viele Atari und Amiga-User um mehr Tests für ihre Systeme gebeten. Dieser Wunsch wurde von Euch berechtigterweise erfüllt. Gut.
Aber Ihr habt schon so viele Briefe von C-16/+4 Usern abgedruckt, die ebenfalls mehr Berichte über Spiele ihres Systems forderten, doch seit der Ausgabe 10/87 habt Ihr auf das genaue Gegenteil „hingearbeitet":
In Ausgabe 1/88 gab es nur noch einen Test für den C-16/+4. Ich glaube, das ist für diesen Computer doch ein bißchen zu wenig. Oder? Ich finde es ist das Letzte, wenn ein Jemand mehr Tests für den C-64 fordert (1/88), denn dieser Computer kommt in der ASM wirklich nicht zu kurz.
Thomas Großmann, Süderlügum

Rough Boy 2411
&
Wizard



ASM-Tronic Verlag GMBH
Postfach
D-3440 Eschwege

Moin Jungs! ← (Anm. d. Red.: und Mädels)

Bevor wir anfagen zu meckern, moechten wir erstmal sagen, dass wir eure ASM insgesamt eigentlich super finden, da wir endlich einen guten Ueberblick ueber den Stuff haben.

Doch ein paar Sachen sind nicht so gut:

1. Wenn ihr schon 'ne Schachecke macht, dann aber bitte nur ein Turnier und nicht zwei in einer Ausgabe.
2. Die News sind viel zu unuebersichtlich gestaltet. Dann lieber weniger News aber dafuer uebersichtlicher (mehr Photos waeren auch nicht schlecht)
3. Schlecht finden wir auch die manchmal sehr uebertrieben langen Berichte z.B. Tanglewood, Combat school u.a.
4. Die Spielplaene (im Secret Service) sind manchmal kaum zu erkennen.

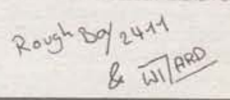
Aber wir wollen ja nicht nur meckern, sondern muessen euch auch mal kraeftig loben. Der Secret Service ist wirklich erste Sahne. Die Tips sind gut zu gebrauchen (Die Karten leider manchmal nicht (s.o.)). Und zum Schluss noch eine Frage:
Was finden alle an WIZBALL so toll?

Wir finden es ziemlich laecherlich !

Hoffentlich kommt unser Brief in eine der naechsten Ausgaben.

Mit freundlichen Gruessen (siehe rechts).





Auf vielfachen Wunsch hin veröffentlichen wir hier wieder die Erscheinungstermine für die ASM im Jahr 1988.	Ausgabe	Erscheinungstermin
	4	18.03.88
	5	22.04.88
	6/7	20.05.88
	8/9	22.07.88
	10	23.09.88
	11	21.10.88
	12	18.11.88
	1/89	16.12.88

„Nachbestellungen“

Dies ist mein erster Brief an Euch. Ich hoffe, daß Ihr ihn ausdruckt! Also, erstmal ein Lob. Eure Zeitung ist affenstark!!! Macht weiter so! Nun kommt meine Frage: Kann man das 1. ASM-Magazin noch bestellen? Wenn ja, wie? Hoffentlich antwortet Ihr mir!!!

Sascha Willner, Ketsch

(Anm. d. Red.: Alte ASM-Zeitschriften können beim Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege, gegen Vorauskasse nachbestellt werden. Folgende Ausgaben sind noch erhältlich: 5/86, 9/86, 3/87-5/87, 10/87 - 12/87, 1/88, 2/88.)

„Anmerkungen“

Ich habe einige Bemerkungen zu Ihrer Superzeitschrift zu machen.

1a. Ich habe mir die ASM nun seit Januar '87 gekauft und keine nennenswerten Ärgernisse gefunden, doch muß ich sagen, daß sie mir etwas zu bunt wird (die einzelnen Tests sind verschiedenfarbig). Die farbliche Unterscheidung ist zwar keine schlechte Idee, aber wenn z. B. die Action-Games-Seiten einfarbig, die Oldie-Seiten einfarbig, etc. pepe gedruckt wären, könnten einzelne Artikel, Tests o. a. wiedergefunden werden. Oder aber Ihr würdet die „ASM-Der Inhalt“-Seite erweitern (Na?)

1b. Könntet Ihr nicht die Werbung woanders (nicht zwischen die Spieletestseiten) einsetzen?

2. Es widerspricht sich doch, daß Ihr (die Leute von der Redaktion) auf Seite 24, Ausgabe 1/88 den Namen eines indizierten Spiels (Palace-Software?) durch „XXXXXXX“ ersetzt, den Namen aber fett-gedruckt auf Seite 32 stehen habt („Neues aus der BPS: Deshalb wurde Rabarbar (Name von der Red. geändert) indiziert“) Why that?

3. Nach dieser „Kritik“ nun einige positive Dinge:

- Den Secret Service kann man wirklich sehr gut anwenden; besonders die zahlreichen Pokes!
- Der „lockere Schreibstil“ der Tester gefällt mir sehr gut.
- Es gibt auch starke Wettbewerbe.
- Die Kurzgeschichten sollten wieder aufgegriffen werden.
- Könnte man nicht schon beim Testen erste Tips verraten? (siehe auch COMBAT SCHOOL).

Stefan Grabe, Breitenberg

(Anm. d. Red.: Wir finden die ASM eigentlich nicht zu bunt, zumal gerade im Computerzeitschriften-Bereich viele Blätter eher „farblos“ erscheinen. Die Werbung wird weiterhin über das Heft verteilt bleiben. Mit den indizierten Programmen ist das so eine Sache. Wir bekommen rechtliche Schwierigkeiten, wenn wir indizierte Programme nennen. Es wird uns dann unterstellt, wir würden für dieses Programm werben wollen, was ja bekanntlich verboten ist. Etwas anders liegt die Sache bei dem von Dir angesprochenen Bericht, wo es ja um die sachliche Information zu einer Indizierung geht, mit der Entscheidung der Bundesprüfstelle, die uns den Text extra zum Abdruck freigegeben hat. Deswegen die vielleicht manchmal unverständliche „Ungleichbehandlung“. Übrigens bemühen wir uns eigentlich, oft ein paar „erste Tips“ zu geben. Allerdings ist dies nicht für alle Games einer Ausgabe machbar.)

„Last Ninja-Plan“

Vor fast anderthalb Monaten haben wir Ihnen eine Vervollständigung des Plans zu „The last Ninja“ (Level 2 „The Wilderness“) für die ASM-Special geschickt. Nun haben wir beim Blättern in dieser Ausgabe (1/88) einen Plan entdeckt, der unserem verteufelt ähnlich sieht; nur ein paar Kleinigkeiten sind - wahrscheinlich von „Master Lee“ - geändert worden. Nun die Frage an Sie: Haben Sie unseren Plan erhalten? Wenn ja, warum haben wir keine Antwort bekommen? Hat „Master Lee“ den Plan etwa von unserem abgezeichnet, wenn ja, wie ist er an ihn gekommen, denn das einzige Manuskript haben Sie erhalten. Warum ist unser Plan nicht veröffentlicht worden? Daß er zu spät für diese Ausgabe ankam, ist unwahrscheinlich, weil der Plan kurz nach Erscheinen des ASM-Special abgeschickt worden ist.

Nun noch ein Hilferuf, der zwar in den „Secret-Service“ gehört, hier aber hoffentlich auch Zuhörer finden wird: Wo steht bei dem Game „MANIAC MANSION“ die Codenummer für die „Inner Door“ zum „Secret Lab“? Wer es weiß, soll bitte so schnell wie möglich an die ASM „Secret-Service“ schreiben.

Ingo Witschaß, Aretius Klosa, Weinheim

(Anm. d. Red.: Wir haben Ihren Plan nicht an „Master Lee“ weitergeleitet, allerdings hatte dieser den Plan für die ASM 1/88 wirklich früher eingesandt. Als die ASM-Special herauskam, war die Nr. 1/88 schon fertiggestellt, so daß Sie wirklich etwas zu spät dran waren (Wegen Druck und Vertrieb haben wir eine solche „Vorlaufzeit“). Allerdings kommt es durchaus öfter vor, daß zwei oder drei ähnliche Pläne oder Tips bei uns eingehen, wovon wir natürlich dann einen auswählen müssen. Es ist uns aus Zeitgründen leider auch unmöglich, den Leuten, die Tips geschickt haben, zurückzuschreiben. Wir möchten uns bei Ihnen aber noch herzlich für die Tips bedanken, und auch all denjenigen ein herzliches Dankeschön, die Tips geschickt haben, die nicht veröffentlicht wurden, weil sie aus Platzgründen zurückgestellt werden müssen oder doppelt waren.)



THOMAS BREUER

SCHOENE AUSSICHT 17
6274 HUENSTETTEN-BEUERBACH

Sehr geehrte ASM-Redaktion

Seit Ausgabe 8/86 bin ich ein treuer Leser Eurer Zeitschrift. Einer meiner Hauptgruende Euch zu schreiben ist die Sache mit den Postern. [illegible] , sicher , aber waere es vielleicht nicht besser wenn Ihr wieder (wie die ersten vier Poster) die Titel-Covers als Poster herausbringen wuerdet (Das soll nicht heissen , dass die anderen Poster [illegible] waren) !
Mein zweiter Grund ist die Wiedereinfuehrung des
Volltreffers . Das dachte ich mir so :
Das Bild des High-Score's / ein Foto des High-Score Traegers, der z.B. die [illegible] oder schriftliche Beweismaterialien , die das Vorhandensein des Spiels anzeigen. Im [illegible] halt . Erstens und letztens noch ein Lob an Stefan Boyen. Donald Dug is echt GEIL !!! [illegible] und macht so weiter . ASM forever !!

Thomas Breuer
(Thomas Breuer)

CPC-Club Hilpoltstein
Martin Haushofer
Drei-Eichenstr.8
8543 Hilpoltstein

Sehr geehrte ASM-Redaktion, Hilp.den 4.1.1987

Zu dem in ASM Nr.1/88 auf dem CPC getesteten Bericht über das Spiel CLEVER & SMART möchten wir uns drastisch äußern. Wir glauben,daß sich Ihr Tester das Spiel auf dem Spectrum und nicht auf Schneider vorgenommen hat. Aber nicht einmal auf dem Spectrum kann das Spiel so schlecht sein, wie es beschrieben wurde. Wir halten es für eines der bestumgesetztesten und Motivationsreichsten Spiele auf dem Aktuellen Softwaremarkt. Im Vergleich zum Spiel auf dem Atari ST fehlt wirklich nicht viel.

Mit diesem Brief wollten wir wirklich nichts gegen die ASM-Zeitung, die wir gut einschätzen, sagen, sondern nur Thorsten Blum auf seinen "Comicirrtum" hinweisen.

Mit freundlichen Grüßen,

Ihr CPC-Computerclub Hip

(Anm. d. Red.: Wir hatten die Schneider-Version getestet, aber Geschmäcker sind bekanntlich verschieden.)

„Water Polo“

Mein Brief bezieht sich auf das Spiel „Water Polo“ für den C-64. Sie testeten es in der Ausgabe 11/87, Seite 55. Ich habe mir den Test gründlich durchgelesen, da ich ein großer Fan von Sportsimulationen bin. Da der Preis sehr niedrig ist und die Motivation angeblich sehr hoch ist, kaufte ich es mir kurzerhand.
Ich war zufrieden, da ich dachte, ich hätte die richtige Entscheidung getroffen! Doch wie enttäuscht war ich, als ich das Spiel das erste Mal spielte. Die Motivation ist viel zu hoch gegriffen, trotz des eingebauten Turniermodus! Dies liegt wahrscheinlich auch daran, daß ein Spiel 20 Minuten dauert.
Eure Wertung war:

Animation	8
Sound	4
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	8

Ich meine, besser wäre diese Wertung:

Animation	8
Sound	4
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	8

Sascha Wilkens, Hamburg

„Postlagerkarte“

Ich lese seit letztem Jahr mit großer Begeisterung Eure Zeitschrift und finde sie wirklich super! Doch bekam ich in der Ausgabe 1/88 einen Schlag. Eine Frage: Warum dürfen keine Anzeigen mit einer PLK-Nr. mehr veröffentlicht werden? Bisher habe ich viele Tauschpartner aus Eurer Zeitschrift...Bitte druckt diesen Brief ab, da die Antwort andere auch interessieren wird.

S.-O. Dittrich, Vellmar

(Anm. d. Red.: Diesen Brief wollen wir auch stellvertretend für viele derartige Anfragen abdrucken. Es tut uns leid (von uns aus hätten die PLK's ruhig drinbleiben können), aber wir bekommen arge rechtliche Probleme, wenn wir die Dinger weiter abdrucken. Klar, daß wir so arbeiten müssen, daß wir nicht selbst 'ne Klage an den Hals kriegen. Aus diesem Grunde keine PLK's mehr. Wer seine Adresse nicht veröffentlichen



möchte, um nicht irgendwelche „blöden" Briefe zu bekommen, der kann ja seine Tel.-Nr. angeben, o.k.?)

„Kritik nicht drucken?"

Ich habe Ihnen schon einmal geschrieben (10/87). Ich beschwerte mich damals in der Hoffnung, daß dies geändert wird, über die Vernachlässigung des IBMs in Sachen Spieletests. Sie „entschuldigten" sich damals mit folgender Begründung: „IBM-Programme sind, mit bisher wenigen Ausnahmen, in der Regel Konvertierungen. (:::)"
Dies stimmt zwar. Aber Sie nehmen das wohl als Entschuldigung, auch Programme, die ausschließlich für den IBM erschienen sind, nicht zu testen. Und Sie schreiben ja noch, daß Sie sich in Zukunft verstärkt um den IBM kümmern würden. Davon merke ich bis heute nichts. Ich in meiner Eigenschaft als IBM-Besitzer bin sehr von Ihrer Zeitschrift enttäuscht. Und ich glaube auch, daß ebenfalls einige IBM-User von Ihrer ansonsten sehr guten Zeitschrift enttäuscht sind. PS: Ich rechne nicht damit, daß dieser Brief veröffentlicht wird, weil Sie Kritik in der Regel nicht drucken, geschweige denn sich ihr stellen können.
Peter S. Mainhardt

(Anm. d. Red.: Fangen wir also am Ende Ihres Briefes an: Wie Sie sehen, drucken wir unseres Erachtens regelmäßig auch Kritik, was ja auch der Abdruck des ersten kritischen Briefs von Ihnen beweist. Zweitens können wir uns Kritik schon ganz gut stellen, wobei das nicht notwendigerweise heißt, daß wir unsere Meinung der Ihren anpassen müssen. Wir glauben, für den IBM bisher eigentlich angemessen gesorgt zu haben. Besitzer einiger anderer Systeme können sich da schon eher beschweren, finden wir.)

„Katalog"

Da Ihr ja Werbung von Diabolo in Eurem Heft habt, könntet Ihr mir ja vielleicht einen Informationskatalog über Software vorbeischicken.
Jörg Mechenbier, Marpingen

(Anm. d. Red.: Diesem Wunsch können wir nicht entsprechen. Wer von einer bestimmten Firma, die bei uns Werbung macht, Info-Material haben will, der muß sich schon an die betreffende Firma selbst wenden.)

„Ausdrücke"

....Zum Schluß noch eine kleine Frage! Was bedeuten eigentlich in Eurer Zeitschrift die Ausdrücke a) Coin-op-Game? b)Beat-em-up-Game? c)Shoot-em-up-Game?
Sven Gothen, Wolfsburg

(Anm. d. Red.: Wir haben Deine Vorschläge zur Kenntnis genommen, aber nur den letzten Teil Deines Briefes abgedruckt, weil vielleicht auch andere Leser mit diesen Ausdrücken Probleme haben. Alle drei sind aus dem Englischen entliehen und stehen für bestimmte Spielegattungen. Dabei handelt es sich bei einem „Coin-op"-Spiel um ein Automatenspiel. Viele Games werden ja vom Automaten konvertiert. „Beat-em-up"-Games sind Spiele, bei denen man sich prügeln muß, um zu gewinnen bzw. ins nächste Level zu kommen. Dazu gehören z.B. sämtliche Box- und Karatespiele. Bei den „Shoot-em-ups" handelt es sich um „Ballerspiele" in Reinkultur. Alles klar?)

„Schneider"

Da ich Eure Zeitung gerne lese, habe ich einige Fragen an Euch: 1. Bei Euren Spieletests schreibt Ihr immer das System dazu, doch Ihr schreibt bei einigen Spielen oft Schneider CPC und bei einigen nur Schneider, wo liegt der Unterschied? 2. Auf dem C64 gibt es die Spiele „Defender of the Crown" und „Racing Construction Set". Sind diese Spiele auch auf dem CPC 6128 erhältlich? Wenn ja, dann wo? 3. Sind die „California Games" auf dem CPC 6128 erstrebenswert?
Thomas Knecht, Esslingen

(Anm. d. Red.: Zu eins: Es gibt keinen Unterschied, wir sind nur manchmal etwas faul und lassen das CPC weg. Wenn der Joyce gemeint ist, schreiben wir Joyce. Zu zwei: Unseres Wissens sind beide Games noch nicht für den 6128 erhältlich. Zu drei: „California Games" ist generell ein gutes Spiel. Allerdings haben wir es auf dem Schneider noch nicht gesehen. Wer weiß von unseren Lesern, ob sich der Kauf lohnt?)

„Verschiedenes"

Zuerst einmal ein dickes Lob an Eure dufte Zeitschrift. Sie ist wirklich die Beste auf diesem Gebiet (sonst würde ich sie mir ja nicht kaufen). Auch Eure Artikel und Kommentare zu einzelnen Spielen finde ich super. Ich habe noch etwas auf dem Herzen, nämlich habt Ihr in der Ausgabe 1/88 auf Seite 113 ganz oben eine Anzeige von mir veröffentlicht; jedoch sollte es **3 DM** pro Game heißen und nicht W= DM. Ich habe eine Bitte: Vielleicht könntet Ihr das in der nächstmöglichen Ausgabe richtig veröffentlichen oder einen Teil dieses Briefes im Feedback veröffentlichen. Ich habe zwar ein bißchen Post bekommen, aber ein Teil davon schrieben nicht der Spieleliste wegen, sondern um mir mitzuteilen, was ich schon längst weiß (Ihr wißt schon, blöde Bemerkungen). Je mehr ich im FEEDBACK lese, desto mehr wünsche ich mir, daß ein Teil dieses Briefes doch veröffentlicht wird. Denn ich meine, Eure Poster, die sind nicht das Wahre.....
Alex Holl, Schwäb. Hall

„Tests zu positiv"

Ich lese das Magazin gerne, wenn auch nicht regelmäßig, aber mir sind da ein paar Sachen aufgefallen. Die Artikel sind manchmal etwas sehr positiv formuliert. Dadurch wird man etwas unsicher, ob das Programm wirklich gut ist, oder ob es nur zum Werbezweck so angepriesen wird. Könntet Ihr nicht beim Programmtest etwas kritischer sein? Noch etwas, die Comics von Stefan Bayer finde ich doof. Sie sind schlecht gemalt und nicht besonders ideenreich.
Philipp Köhler, Steinfurt 1

FAST VOLLKOMMEN
Hier schreibt ein treuer ASM - Leser.der Eure Zeitschrift für die beste in Deutschland hält.
Sie ist schon fast vollkommen.
Meine folgenden Verbesserungsvorschläge würden Euch bestimmt ein Stück näher bringen,dieses Ziel zu erreichen.

1.
Verbraucht doch bitte nicht so viel Platz für Tests,von schlechten Programmen,die sowieso kaum jemand liest.
Als extremes Beispiel halte ich hierfür den Flop des Monats.
Mein Vorschlag wäre : beschreibt diese Brogramme stichwortartig auf höchstens einer Seiten.
Der freie Platz kann nun für längere Tests,von besseren Programmen,genutzt werden.

2.
Bringt mehrere und schärfere Bilder zu Tests,da man sich dann ein besseres Bild des Spieles machen kann.
(Es wäre gut,wenn unter dem Bild der entsprechende Computertyp stehen würde.)

3.
Alle guten Dinge sind drei,d.h.ich weiß nicht,ob es anderen auch so geht wie mir.
Da ich von der ASM fast alles lese (bis auf die Schachecke und das Horroskop),fällt bei mir als erstes die Mittelseite raus.Danach ist mir klar,daß ihr letztes Stündlein geschlagen hat.Nächstes Opfer ist die Titelseite etc.
Behebt das bitte!

Mit Ausnahme dieser Punkte ist die ASM okey.Bitte behaltet Euren 'fetzigen' Schreibstil bei.Ich würde mich freuen wenn dieser Brief abgedruckt wird,da ich bestimmt die Meinung anderer Leser teile.

Daniel W.

„ASM klaut"

...Aber nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Hat es die ASM nun nötig, armen Jugendlichen ihr Taschengeld, das sie in einer ASM-Anzeige investiert haben, zu „klauen"? Hättet Ihr wenigstens in der letzten Ausgabe gedruckt, daß Ihr in Zukunft keine PLK-Anzeigen mehr druckt, aber ohne Hinweis „klaut" Ihr vielen Jugendlichen ihr Geld...Ich fordere deshalb, daß meine Anzeige gedruckt wird, oder daß ich mein Geld zurückgeschickt bekomme. Falls dies nicht geschieht, werde ich (und sehr viele Gleichgesinnte) Eure ASM nie mehr kaufen! ... Mein Vorschlag: Schreibt das „A" von ASM nicht mehr wieder, denn aktuell ist die ASM nur in den seltensten Fällen!... PS: Bravo A. Müller! Ich bin voll Deiner Meinung.
TGS Kempten

(Anm. d. Red.: Dieser Brief erreichte uns Mitte Januar. Zu diesem Zeitpunkt waren die Vorauskasse-PLK-Anzeigen noch nicht zurückgezahlt. Allerdings wehren wir uns gegen den Vorwurf des Diebstahls, da wir selbstverständlich allen entsprechenden Inserenten ihr Geld zurückschicken. Den ersten Teil dieses Briefes haben wir nicht gedruckt, da er persönliche Beleidigungen enthielt, und die haben zur Abwechslung ***wir*** *mal satt. Herr TGS sollte sich evtl. mal überlegen, was der Beruf des Müllmanns mit einem niedrigen Intelligenzquotienten zu tun hat!)*

Liebe ASM-Redaktion, Thalwil, 5.1.88

zuerst einmal ein dickes Lob an eure Zeitschrift,denn sie ist wirklich ausgezeichnet:Spitzen-Cover (Mann, wo holt der Zeichner oder soll ich sagen Künstler nur seine Ideen her?!), ergreifende Spieletests, ausgefeiltes Feedback, die neusten News and lots more...!
Ich muss euch wohl nicht sagen, dass ich mit hängender Zunge und triefenden Augen über die ASM herfalle, sobald sie beim Zeitschriftenhändler erscheint und sogleich Suchtgefühle verspüre wenn ich nur schon die erste Seite aufschlage.(So, nun aber genuch der Schmeichelei, is ja ätzend so was!)
Da ich im Feedback eurer Zeitschrift immer wieder auf Leser stosse, die unaufhörlich über den ST oder den Amiga herfallen,(Also ich begreife das wirklich nicht.Haben diese Leute solch arge Depressionen, dass sie sie nur dadurch wegbringen indem sie den Computer des andern schlecht machen?!?)so habe ich mich entschlossen auch etwas darüber zu schreiben.

Ich besitze schon seit längerer Zeit einen Amiga und habe mir nun auch einen ST zugetan.Und ich muss sagen, dass beide Computer ihre Schwächen haben, aber trotzdem Wundermaschinen sind.So stimmt es z.B. dass der Sound der aus dem Chip des ST kommt meist nie die Qualität erreicht die der Amiga bietet.Bei der Grafik jedoch sind sind die Unterschiede nur noch sehr gering(obwohl der Amiga eine viel grössere Farbpalette besitzt,diese bei Spielen aber nie voll ausnützen kann).Insgesamt meine ich, dass der Amiga von der Hardware her in Sache Spiele dem ST überlegen ist.Dies macht der ST im Anwenderbereich jedoch wieder vollkommen wett, denn dort ist er der Bessere.Auch ist das Angebot an Software momentan für den ST noch grösser, was sich aber ändern kann.Zudem ist der ST ein ganzes Stück billiger,was wohl einer der Gründe ist,wesshalb er besser verkauft wird als der Amiga.
Abschliessend möchte ich sagen,dass jeder,der einen solchen Computer besitzt, sei es Amiga oder ST,mit ihm zufrieden sein kann, denn es ist ja klar, dass beide Super-Computer sind.Und bitte, legt eure Feindseeligkeiten nieder und lässt einander gewähren, denn so ist es angenehmer für alle!! Danke!

Es grüsst Sam Free

Sam Free

Gotthardstr.25
8800 Thalwil
Schweiz

(Anm. zu The Exceptions,Bad Dürkheim :"The Last Ninja" gibt es für den ST.)

Das Cracker-Gipfeltreffen

Die geheimen Parties der Software-Piraten

Wie in jeder Branche, so gibt es auch im Softwaremarkt „schwarze Schafe", die illegale Geschäfte betreiben. Zu dieser Gruppe gehören auch die „Cracker", die den Kopierschutz aus urheberrechtlich geschützten Programmen entfernen und diese dann duplizieren. Jeder Cracker weiß wohl, daß das Kopieren und Verteilen von Programmen gegen das Gesetz verstößt, allerdings hatte ich den Eindruck, dieses werde eher als Kavaliersdelikt aufgefaßt, nach dem Motto: Man darf sich nur nicht erwischen lassen. Um einen Einblick in die Organisations- und Arbeitsweise der Cracker zu bekommen, besuchte ich eine sogenannte „Copy-Fete". „Copy-Fete" oder „Copy-Party" heißen die Treffen von Crackergruppen, bei denen die neueste gecrackte Software im Schnellverfahren ausgetauscht wird. Natürlich war ich gespannt, wie eine solche Fete aussieht, zumal sich einige „Prominenz" aus Crackerkreisen angesagt hatte. Begleiten Sie mich also in das Zwielicht einer Diskothek zwischen Ruhrgebiet und holländischer Grenze.

Die Einladung, die ich bekam, läßt zunächst nicht erkennen, daß es sich bei der Fete um irgendetwas anderes handelt als um eine ganz normale Veranstaltung in einer Disco mit Live-Musik. Die „eingeweihte Software-Unterwelt" erhielt jedoch ihre eigenen Einladungen, aus denen hervorging, daß **vor** diesem Fest noch die Kopiererei erledigt wird. Um genau 15 Uhr 41 Minuten sollte es losgehen (sinnige Zeit, oder kommt Ihnen 1541 nicht bekannt vor?).

Diese Gelegenheit, einmal direkt mit so vielen Crackern auf einem Haufen reden zu können und vielleicht mehr über die Organisation der „Software-Unterwelt" zu erfahren, ließ ich mir nicht entgehen. Und tatsächlich, man könnte fast sagen, daß die Cracker hier in Deutschland mindestens so gut organisiert sind wie der legale Softwarevertrieb, aber dazu später mehr...

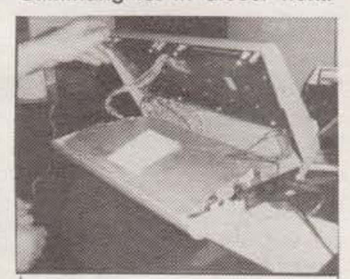
Ich kam etwas früher bei der Diskothek in einem kleinen Städtchen nahe der holländischen Grenze an und wurde gleich von Markus, einem der Mitveranstalter, begrüßt. Die Crackergruppe RADWAR zeichnete für die Organisation verantwortlich. Und das muß man ihnen lassen, die Organisation des Ganzen ist so gut gewesen, daß sicherlich kein „Außenstehender" auf die Idee gekommen ist, hinter dem Disco-Abend etwas anderes zu vermuten. Für die weitgereisten „Gäste" hatte man eine Turnhalle zum Übernachten gemietet, und schon vor 15.41 Uhr waren verschiedene Gruppen aus dem ganzen Bundesgebiet und Berlin gekommen. Dem Betrachter zeigte sich ein skurriles Bild. Bei laufender Diskomusik und Schummerlicht hatte man das Gefühl, auf irgendeiner Software-Messe zu sein. Auf jedem Tisch in der Disco standen die Computer samt Laufwerken, um jeden Tisch gruppierten sich die jeweiligen Crackergruppen. Man brauchte nur noch einen Stapel Leerdisketten, und schon wird das, was jede Gruppe neu zu bieten hat, bereitwillig kopiert.

Wie mir Markus erklärte, waren einige in Crackerkreisen sehr bekannte Gruppen vertreten, darunter auch welche aus der Schweiz, aus Holland und Frankreich. Markus nennt mir einige Namen, die ich auch im „Gästebuch", einer am Eingang ausgelegten Ringbuchmappe, wiederfinde: Mr. Zeropage, PBA, Duke, Hotline, 1001 Crew, Beastie Boys, Yeti, OGM-Crew, Irata von Red Sector, Dream Team, Tron of Eaglesoft, TWG, Sharks, FCS und wie sie sich alle nennen.

Inzwischen läuft die Copy-Party auf vollen Touren. Es wird hektisch kopiert, die Cracks gehen von „Stand" zu „Stand" und tauschen Software aus. Allerdings scheint „softwaremäßig" nicht viel los zu sein. Vor allem selbstprogrammierte Demo-Versionen gibt es zu sehen. Allerdings zeigt sich bei diesen Demos, daß die Cracker, was das Programmieren angeht, fit sind. Auf Amiga und C-64 zeigten die Jungs (es waren vorwiegend Jungs, deshalb war wohl auch der Eintritt für die holde Weiblichkeit frei), was sie können. Ohne selbstgeschriebenes Demo oder „Intro", wie es in Crackerkreisen heißt, darf man sich nicht auf eine solche Party trauen. Denn wer zu den „Berühmtheiten" in der Crackerszene gehören will, der muß schon einiges leisten. Und dazu will jeder, der sich mit dem illegalen Kopieren abgibt, gehören.

Dementsprechend ist auch die Resonanz gewesen, als die Leute erfuhren, daß von der ASM jemand gekommen ist, um sich einmal anzuschauen, wie eine Cracker-Party abläuft. Die Stimmung ist in dieser hektischen Kopierphase ganz gut. Auch Mike von THE TWILIGHT INCORPORATION teilt meine Ansicht, daß es diesmal nicht viel Neues gebe. Es seien eben nicht die richtigen Leute da, erklärte er. Die vorgenannte Crew fällt ein wenig aus dem Rahmen, hält man sie doch auf den ersten Blick für ganz seriöse Businessman. Mit Schlips und Kragen und im feinen Anzug, mit Aktentasche in der Hand, wollen die Jungs wohl auch einen solchen Eindruck vermitteln. Aber nicht alle „Profis" laufen so rum. Man kann schon Unterschiede feststellen.

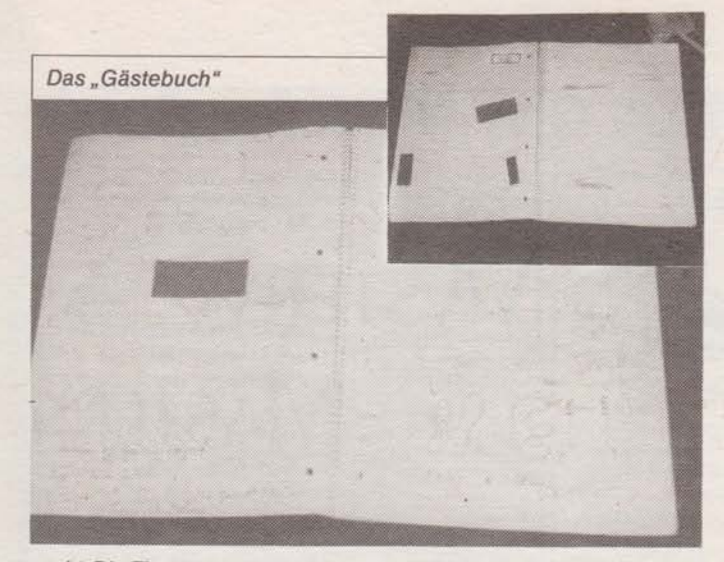
Wer etwas gelten will – und ich sagte schon einmal, das wollen alle – gibt sich möglichst cool. So z.B. ein Herr namens PBA, der einen „Live-Crack" ver-



Dieser C-64 ist kaum wiederzuerkennen. Die einzelnen Kopierprogramme sind auf Knopfdruck abrufbar.

Der „offizielle" Teil: Eine ganz normale Abendveranstaltung!





Das „Gästebuch"

sucht. Die Finger rasen über die Tastatur, an diesem Abend sollte es damit allerdings nichts mehr werden. Einer der Umstehenden, der der Aktion mit der Bemerkung „hmm, interessanter Kopierschutz..." zusah, erklärte mir, dieser PBA sei so eine Art Legende. Nun, zumindest verhielt er sich wie eine Legende, nickte mal nach hier, grüßte nach da, und es gelang mir doch tatsächlich, ein paar Worte mit diesem legendären jungen Mann zu wechseln, der mir anschließend ein Mitglied der Gruppe RED SECTOR vorstellte. Dieser erklärte, daß er sich dem „Phone-Phreaking" verschrieben habe. Eine Methode, bei der die Kosten von Telefonkonferenzen einem Telefoninhaber in den USA aufgebrummt werden. Ich glaube, ich brauche wohl nicht weiter zu erwähnen, daß man sich damit strafbar macht.

„Die Nummern laufen nicht sehr lange", erklärte mir der Red Sector-Mann. „Meistens sind sie schon nach wenigen Tagen gesperrt." Nun, von Telefonkonferenzen hatte ich ja schon gehört, wie das aber funktionieren soll, war mir noch unklar. „Man braucht so ein kleines Gerät, das digitale Signale aussendet", sagte der Mensch, und zeigte das Gerät, das höchstens die Größe einer Zigarettenschachtel aufweist. „So nachts um drei ruft Dich einer aus Amerika an und fragt, ob Du noch jemand mit dabei haben willst. Oft werden die Kosten der Firma „General Motors" aufgebrummt, die merken so ein Überseegespräch nicht so schnell", meinte das Red-Sector-Mitglied. „Das Rauskriegen der Nummern, die Du mit Telefongesprächen belasten kannst, ist in Amerika doch fast schon Volkssport, die sind vergleichbar mit dem Code der Euroscheckkarte in unseren Gefilden. Die Nummern werden dann aus Amerika rübergereicht", fügte er hinzu. Daß auch der Weg der gecrackten Software oft in Amerika seinen Anfang genommen hat, ist allgemein bekannt. „Das wird über Modem einfach rübergespielt", erklärt man bereitwillig, „und innerhalb von ca. vier Tagen ist das Programm dann in der gesamten BRD verteilt." Kaum zu glauben, was für ein ungeheures Vertriebsnetz diese Crakker-Organisationen auf die Beine gestellt haben. Das sieht man ja auch an dieser Veranstaltung, auf der rund 150 Crakker anwesend sind, und niemand weiß, was hinter den Türen der Diskotek am Spätnachmittag des 9.1.1988 abläuft.

Zwielichtige Geschäfte: „The Twilight Inc" hat sich zur Party in Schale geschmissen.

Und da läuft noch einiges ab. Obwohl mir die „High-Society" erklärte, daß es kaum „neue" Software (gecrackte natürlich) zu kopieren gab, liefen die Laufwerke fast ununterbrochen. „Das sind die Looser-Groups", erzählte mir ein Crack. „Die haben nicht so gute Kontakte und kopieren auf solchen Parties alles, was sie kriegen können". Die „wirklichen Stars" unter der Softwaresonne und solche, die es gerne sein wollten, glänzten durch einen kurzen Auftritt, bei dem wenig oder gar nichts kopiert wurde. Diese Typen drehten nur kurz eine Runde und verschwanden dann sofort wieder oder wandten sich mehr der Feierei und persönlichen Kontakten zu.

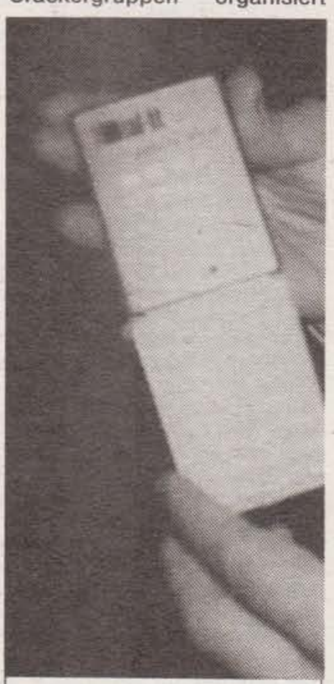
Letztere sind wohl auch eine große Motivation, für die Veranstaltung solcher Feste, denn das, was dort „verteilt" worden war, hätte ja auch per Post geschehen können, dem „normalen" Vertriebsweg der Cracker. Trotzdem sind Copy-Parties unheimlich „in" in der Szene. Man trifft sich, redet miteinander, natürlich besonders über den Computer und andere Crackergruppen. So beschwerte sich z.B. ein Teilnehmer darüber, eine „geschmierte Kopie" erhalten zu haben. So nennt man in diesen „Kreisen" eine gecrackte Version, in die ein anderer seinen Vorspann eingebaut hat, obwohl nicht er es war, der den Kopierschutz entfernt hat. Das ist Verletzung eines Art Ehrenkodexes, den die Cracker haben. So ist es z.B. sehr verpönt, wenn Originale einfach nur kopiert werden, also der eigentliche Kopierschutz nicht ausgebaut, sondern mitkopiert wird.

Wer solche „Originale" unter die Leute bringt, wird gerade auf diesen Veranstaltungen nicht gern gesehen. Diese „Kleinkrämerei" erscheint paradox, wo es doch andererseits mit den Gesetzen nicht so genau genommen wird. Immerhin gibt einer zu, daß er sich auch ärgern würde, wenn er der Programmierer wäre und durch die Verbreitung der Software durch Cracker finanziell geschädigt würde.

Daß aber oft die Programmierer eng mit der Crackerszene zusammenhängen, erklärte mir Tuerk von Tuerk's Cracker Inc. Auch in seiner Crew seien Mitglieder, die für eine Softwarefirma ganz legal arbeiten und Demos erstellen, die sie dann in die Crackerszene einschleusen. Irgendwoher muß die Software ja schließlich auch kommen, die dann anschließend gecracked wird. Außerdem haben Cracker ihre „Version" schon meist, bevor überhaupt ein Original im Handel ist.

Allerdings gibt es auch Crakkergruppen, die Originale kaufen, ein Umstand, der mich etwas gewundert hat, da doch nur dann jemand anerkannt wird, wenn er sehr schnell und gut „arbeitet". Dazu gehört nicht unbedingt Masse, sondern „Klasse" ist gefragt. Markus meint dazu, daß Cracker oft noch im Programm „herumpfuschen" und es besser machen als es z.T. „ab Werk" ist. Hier seien nicht nur die Trainer zu nennen, sondern auch Verbesserungen in Steuerung und Geschwindigkeit.

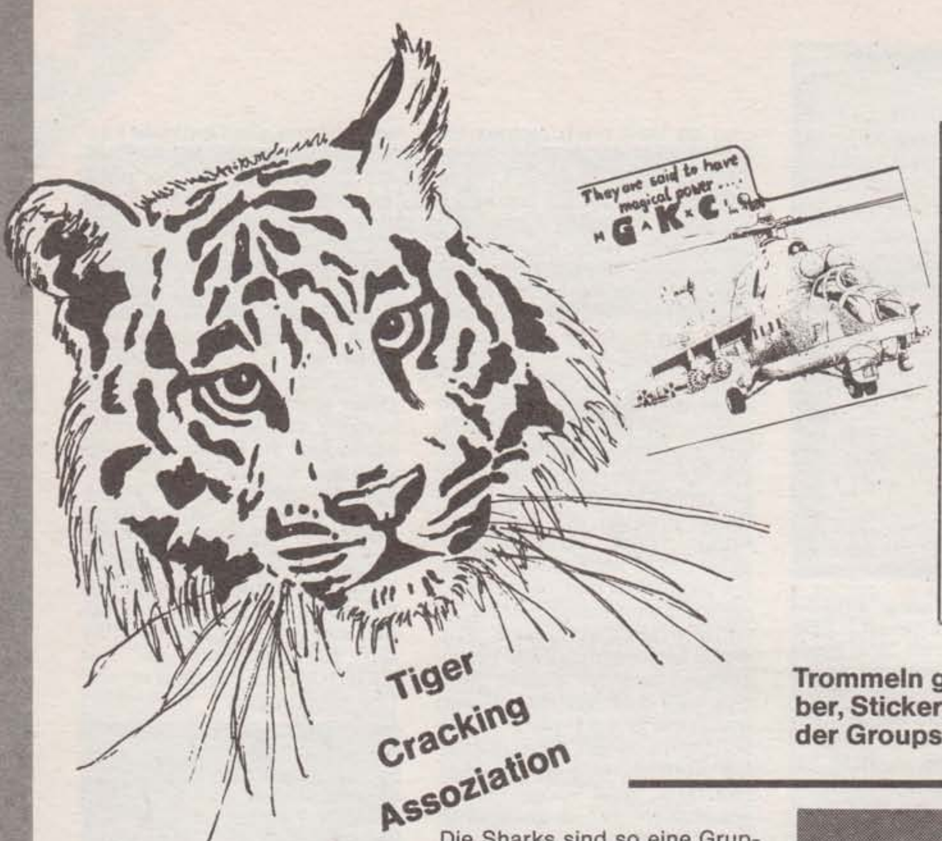
Auf meinem weiteren „Rundgang" treffe ich die „GREAT KREFELD CONNECTION", die einiges über die Organisation zu berichten haben. So gibt es z.B. mehrere Dachvereinigungen von Crackergruppen. Eine der berühmtesten sei der „LIGHTCIRCLE", in dem etliche Crackergruppen organisiert



Mit diesem Gerät wird „umsonst" telefoniert.

sind. Ein weiterer sei der neu gegründete „POWERRUN". Zu Powerrun gehören zur Zeit folgende Gruppen oder Einzelcracker: GKC (die eben genannte Great Krefeld Connection), PIVI, MAD MAX, Excalibor (USA), Chuck (USA) und Smasher. Die „Mitglieder" einer solchen Organsiation verpflichten sich, den Namen in dem Crakkervorspann zu nennen und diesen so bekannt zu machen, eine Art PR sozusagen, in eigener Sache.

Davon wird übrigens 'ne ganze Menge gemacht. Während der „Vorveranstaltung" werden Aufkleber und Diskettenhüllen mit den Namen der jeweiligen Cracks herumgereicht. Sogar Diskettenaufkleber werden verteilt, und wer möchte, kann



Kickstart ☐ 1.1 ☐ 1.2

Mystery Masters

Programme:

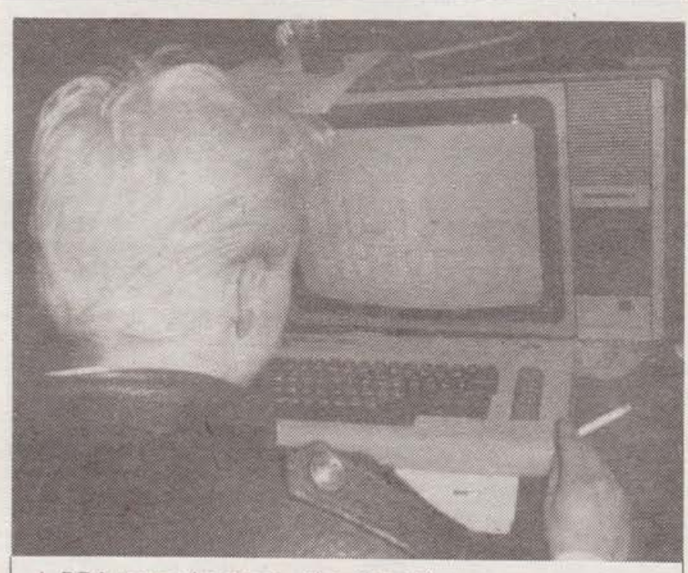
Diskname:

the most important thing is a m. m.-sticker.

Trommeln gehört zum „Handwerk“: Diskettenaufkleber, Stickers und Diskettenhüllen mit dem Aufdruck der Groups sind beliebtes „Werbemittel“.

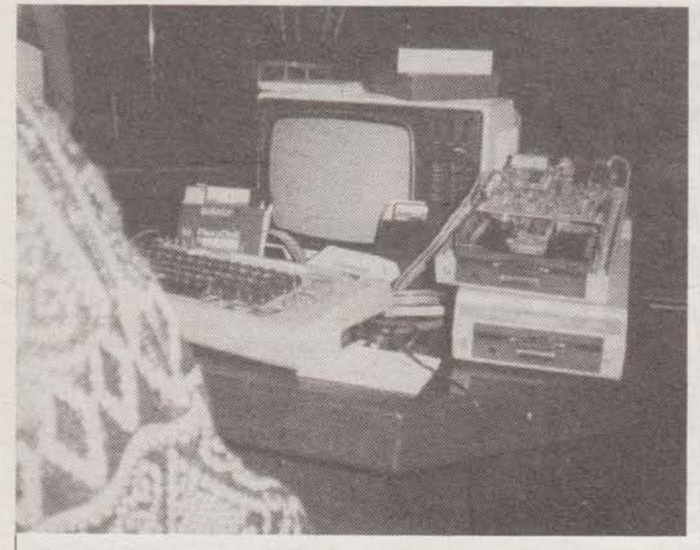
eine Einladung zum nächsten Crackertreffen mit dazugehöriger Wegbeschreibung gleich mitnehmen. Auch für „schriftliche“ Information ist gesorgt. Da liegt die „Illegal“, eine kleine geheftete Zeitschrift für Cracker im DIN-A 5-Format auf den Tischen.
Auch eine Zeitschrift auf Diskette wird verkauft, die „Digital News“ - dies allerdings erst dann, als der „offizielle“ und legale Teil des Ganzen begonnen hat. Um 19.41 Uhr wird der Strom für die Kopierer abgeschaltet, und ab 20 Uhr strömen Massen von Leuten in die Disco, die alle mit der vorhergehenden Sache nichts zu tun haben. Einige unentwegte Kopierer machen auf der Galerie in der Disco weiter, denn dort oben gibt es noch Strom. Allerdings packen dann fast alle die Computer weg. Nun trifft sich die Szene noch ganz zwanglos zu einem Schwätzchen. Ich unterhalte mich mit den SHARKS, die aus Berlin angereist sind. Diese Gruppe sei neu gegründet worden und aus Trianon und Ace 2000 hervorgegangen. Es tut sich einiges in der „etablierten Crackerszene“, heißt es weiter. Altbekannte Gruppen lösen sich auf, und immer mehr neue werden gegründet. So habe sich der Fantasy von FCS zurückgezogen und seinen Computer gegen einen Videorecorder getauscht. Wer weiß, was dran ist, auf jeden Fall gebe es durch die große Verbreitung des C-64 auch immer mehr Gruppen, die sich Cracker nennen und die keine wären, wird mir erklärt.

Die Sharks sind so eine Gruppe, die Originalsoftware bei einem Händler kauft. „Die verdienen doch genug an uns, wenn wir von fast jeder Neuveröffentlichung ein Original kaufen“, meinte einer der Sharks. Ich versuche ihm auseinanderzusetzen, daß die Einzelhändler die Software ja meist von einem Großhändler beziehen und daß deren Preise nun auch nicht gerade so günstig sind, daß da nur kleine Gewinnspannen dazwischenliegen. Natürlich kaufe man mit Gewerbeschein, nutze also den Händlerrabatt, werde ich informiert. Auf diese Weise unterstützen die Händler also ihre eigene illegale Konkurrenz, garantiert ohne das zu wissen.
Der Abend verläuft nun in „normalen“ Bahnen. Es wird getanzt und geschwätzt, die Musik-Gruppe „The Art Commando“ tritt auf, und ein Teil verfolgt die musikalischen Darbietungen, die auch eine Play-Back-Show mit einem Prince-Imitator einschließt. Ich sitze noch mit einigen Cracks zusammen. Einer erzählt mir, daß das Cracker-Leben ganz schön schwer sei. Er könne kaum noch etwas für die Schule tun, dauernd müsse er am Computer hocken. Der Zeit- und Leistungsdruck sei in diesem „Geschäft“ unheimlich hoch: „Man muß immer der Beste und der Schnellste sein und seine Programmierkenntnisse immer wieder unter Beweis stellen“, meinte der Crack, „damit man entsprechend anerkannt ist“. Was macht man eigentlich mit den vielen Spielen? Spielt ihr überhaupt noch?, frage ich. „Nein, die Spiele sind größtenteils langweilig, es geht nur ums Haben!“,



▲ *PBA versucht einen „Live-Crack“*
Zahlreich vertreten: Die Gruppe Tristar ▼







Das Laufwerk, das zu dieser „Kopieranlage" gehört, ist kaum als solches zu erkennen. Ca. 30 „Anlagen" wurden von den Crackern in die Diskothek geschleppt. Auf dem rechten Bild ist die Gruppe GKC „of Powerrun" zu sehen. ASM-Redakteurin Martina Strack befragte die Jungs bezüglich Organisation und Arbeitsweise.

war die lakonische Antwort.- Zum Spielen findet man als Cracker wohl auch kaum Zeit. Diese Antworten machen allerdings mehr als nachdenklich. Die Cracker sind zwischen ca. 15 und Anfang 20 Jahre alt, also die Kinder der Wirtschaftswunder- und Leistungsgesellschaft. Zum Cracker werden die Computerwunderkinder, die keinen legalen Weg zur Selbstbestätigung finden. Ist das Geltungsstreben der Computer-Freaks so enorm, daß manche von ihnen es in Kauf nehmen, Straftaten zu begehen, um nicht irgendwo als Mr. Niemand vorm Computer zu sitzen? Ganz sicherlich ist es die Konsequenz unserer Leistungsgesellschaft und des Traums, „vom Tellerwäscher zum Millionär" aufzusteigen, der noch in vielen Köpfen herumgeistert, der viele Leute zu diesem Streben veranlaßt. Sicherlich wünschen sich etliche Cracks, irgendwann in einer Softwarefirma zu arbeiten und vielleicht so berühmt zu werden, wie manche Programmierer es heute sind. Wieviel Energie da in ungesetzliche Aktivitäten gesteckt wird, ist wirklich schade! Denn Organisationstalente sind die Jungs allemal. Würden sie ihre Kenntnisse und Fähigkeiten nur in den legalen Softwaremarkt stecken, wäre vermutlich allen Beteiligten Genüge getan.

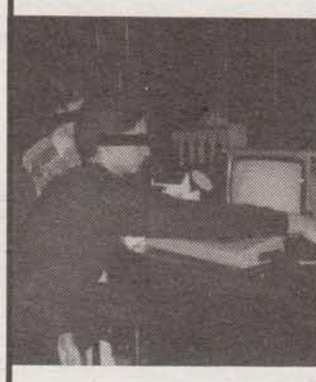
Nach diesen „hochgeistigen" Gedanken vielleicht noch ein Schlußwort zur Party: Allen hatte es sehr gut gefallen, und die Gruppe RADWAR wurde oft angeregt, doch wieder so eine Disco-Veranstaltung zu machen. Eines kann man wohl sicher sagen: Cracker sind keine Eigenbrötler, die wenig kontaktfähig sind. Die Leute waren sehr nett (Ausnahmen bestätigen die Regel). Leider ändert das wenig am kriminellen Hintergrund der ganzen Geschichte. Übrigens, es hat an diesem Abend außer den Crackern, keiner mitbekommen, was sich hinter den Kulissen einer Disco-Veranstaltung abgespielt hat. Nur eine Imbißverkäuferin, die einige Meter weiter ihre Ware an den Mann gebracht hat, wunderte sich über das ungewöhnlich gute Geschäft: „Das sind doch alles Fremde, was ist denn da los?"

Was los ist, in der Crackerszene, davon hat man ein gutes Bild bekommen. Was aber aus den Crackern in 10 Jahren geworden ist, darüber wage ich keine Prognose abzugeben.

Martina Strack



◄ Dieser „Stimmungsbild" war ebenfalls auf der Party erhältlich.



▲ Hektik in der „Kopierphase". Ca. 15 Sekunden dauert eine Kopie.



Die Botschaft der Ahnen

Das für mich beste Fantasy-Rollenspiel war 1987 LEGACY OF THE ANCIENTS von ELECTRONIC ARTS. Das Programm konnte sowohl durch seine tolle Grafik und einen prima Sound als auch durch abwechslungsreiche und neue Spieleinhalte überzeugen. Wenn Sie Interesse an Tips und der Lösung zu diesem Adventure haben, lesen Sie meinen Bericht. Sind Sie aber noch nicht an diesem kniffligen Game verzweifelt und wollen Ihr Glück auf eigene Faust probieren, dann blättern Sie weiter, denn glauben Sie mir: IHNEN verrate ich viel zu viel!

Programmm: Legacy of the Ancients, **System:** C-64, **Preis** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Electronic Arts.

Grundsätzlich ist folgendes zu beachten:

Zu Beginn finden Sie den leblosen Körper eines Abgesandten des „Galaktischen Museums", der eine magische Schriftrolle festhält. Dieses „Compendium" enthält die tödlichsten Zaubersprüche, die von 12 verfeindeten Zauberern einst festgehalten worden sind. Diese Spruchrolle war ein Bestandteil des Museums - oder besser gesagt - ein Ausstellungsstück. Sie wurde von Banditen, zusammen mit zwei anderen wichtigen Relikten, gestohlen. Nehmen Sie die Schriftrolle an sich, und suchen sie im Lande „Tarmalon" nach einem Weg, das „Compendium" zu neutralisieren! Wird Ihnen später die Schriftrolle durch Banditen geraubt, verzweifeln Sie nicht, denn das ist Bestandteil des Abenteuers, und Sie können nichts tun, um dieses zu verhindern!

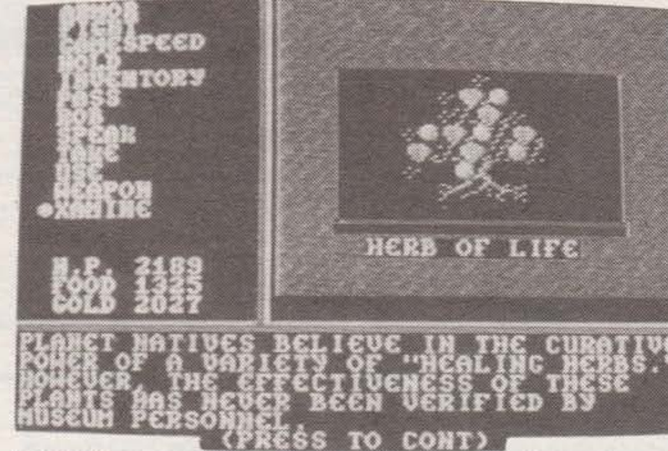
Am Anfang Ihres Unternehmens befinden Sie sich erst einmal im Museum. Begeben Sie sich zum Fenster „Welcome", und öffnen Sie dieses mit dem Befehl „Examine". Einige grundsätzliche und wichtige Dinge werden Ihnen hier mitgeteilt, und es öffnet sich hinter Ihnen eine verschlossene Wand, durch die Sie in neue Gänge des Museums gelangen. Jedes Fenster teilt Ihnen mit, welche Münze Sie benötigen, um es zu aktivieren. Verlassen können Sie das Museum, indem Sie entweder eine „Jade-Coin" bei „Thornberry" opfern, oder suchen Sie den Ausgang im Norden, so benutzen Sie dort das gefundene „Gold-Armband" mit dem Befehl „Use". Nun sind Sie in der Wildnis Tarmalons. Ihre Ausrüstung ist sehr kärglich und Ihre Chancen, angreifende Monster zu töten, gering. Flüchten Sie erst mal in eine der insgesamt 12 Städte, und gehen Sie dort zum Geldverleih. Borgen Sie sich dort 200 Geldstücke, und spielen Sie „Blackjack". (Vorher ist es ratsam, wie auch später bei kleineren Fortschritten im Spiel, den Spielstand erst mal abzuspeichern.) Setzen Sie bei „Blackjack" (17+4) am Anfang immer nur 50 Münzen. Verlieren Sie in der ersten Runde, setzen Sie in der nächsten 100 Goldstücke. Das heißt, daß Sie bei Verlust immer in der darauffolgenden Runde den Einsatz verdoppeln müssen, um letztlich Gewinn zu machen. Es ist unwahrscheinlich, daß Sie alles verlieren, denn in der Regel gewinnt man, wenn man nicht zu riskant spielt, nach etwa drei Runden. Gewinnen Sie gleich zu Beginn, bleiben Sie immer beim Einsatz von 50 Geldstücken und verdoppeln nur nach Verlusten den Einsatz. Auf diese Weise gelangt man gerade zu Beginn am schnellsten zu mehr Geld, um sich besser ausrüsten zu können. Beachten Sie aber, daß Sie, bevor Sie mehr als 2000 Taler gewonnen haben, aufhören. Tun Sie das nicht, sprengen Sie die Bank und werden, wenn Sie nicht umgehend mit dem Befehl „Leave" die Stadt verlassen, gefangengenommen. Hierbei verlieren Sie all Ihr Hab und Gut (genauso wie beim Tod und Neubeginn). Machen Sie also bei knapp 2000 Talern Gewinn erst mal Schluß, und gehen Sie einkaufen.

Nach einer Weile können sie dann weiterspielen, und es wird wieder von neuem begonnen. Bei einer Punktzahl von 16 und darunter empfiehlt es sich, sich noch eine weitere Karte geben zu lassen, sonst hat man gegen den professionellen Spieler keine Chance. Das Spiel „Flip Flop" ist nicht so ergiebig und sollte daher nicht so oft gespielt werden. Bei den Händlern erhalten Sie hin und wieder unaufgefordert „Museum-Coins". Besitzen Sie eine „Topaz-Coin", kehren Sie ins Museum zurück, und suchen Sie das „A Fountain-Fenster". Hier werfen Sie die Münze ein, und erhalten die Auskunft, daß eine Tulpe des Glücks fehlt und daß Sie eine Belohnung erhalten, wenn Sie diese dorthin zurückbringen können. Willigen Sie ein, und begeben Sie sich in die Wildnis, um die Suche zu beginnen. Finden Sie etwa im Zentrum Tarmalions einen Binnensee mit einer Insel. Auf dieser Insel liegt ein Schloß (Kelfor Castle). Rüsten Sie sich mit den Zaubersprüchen (Magic Flame und Firebolt) aus, und kaufen Sie in der südlich des Schlosses gelegenen Stadt ein Boot. Segeln Sie auf die Insel, und betreten Sie das Schloß. Lassen Sie dort alles unberührt, und begeben Sie sich nach Nordosten zu einem Geheimgang. Benutzen Sie den Gang, um ins Innere eines abgelegenen Raumes zu gelangen. Dort öffnen Sie die Kiste und nehmen die Tulpe heraus. Rechnen Sie nun damit, daß die Wachen Sie jetzt angreifen werden, und verlassen Sie das Schloß so schnell wie möglich.

Schaffen Sie es, so gehen Sie ins Museum zurück und geben die Tulpe am Fenster des Brunnens wieder zurück. Als Belohnung erhöht man Ihnen das Attribut „Charm". Gehen Sie nun wieder in die Städte, und versuchen Sie, an eine weitere „Topaz Coin" zu gelangen. Werfen Sie diese am Fenster „Pirate Treasure" ein, und lassen Sie sich auf eine weit abgelegene Insel teleportieren. Suchen Sie auf der Insel im Norden die Stadt „Eagle Hollow", und kaufen Sie sich dort ein Schiff. Rüsten Sie sich gut aus mit Zaubersprüchen und Nahrung, und segeln Sie etwa in Höhe der Stadt nach Westen, bis Sie zu einer Felseninsel kommen. Hier brauchen Sie dringend ein „Climbing Gear" (Kletterausrüstung), um die Piratenhöhle erreichen zu können. (Ein Seil wird Ihnen oft in den Städten angeboten.) Die Piratenhöhle hat 8 Level, und in der letzten Stufe befinden sich ein „Saphirecoin" sowie eine Krone. Nehmen Sie beides an sich, und gelangen Sie durch das Teleportationstor wieder ins Museum zurück. Benutzen Sie die neue Münze am Fenster „Lost Displays", und ein neuer Abschnitt des Museums öffnet sich vor Ihnen. Nun sollten Sie eine komplette Karte des Museums zeichnen, um schneller durchzufinden. Das Fenster „The Test" ist das nächste, welches erforscht werden kann. Gehen Sie zurück ins Pirates Lair, und besorgen Sie sich eine weitere Saphiremünze. Diese brauchen Sie, um in die Dungeons von „The Test" zu gelangen. Hier beginnen sie im 8. Level und müssen den Weg hinausfinden. Suchen Sie in den Gängen mit dem Befehl „Examine" nach Fallen, und be-

kämpfen Sie die Monster mit Zaubersprüchen. Wenn sie erfolgreich waren, kehren Sie zum Museumswächter zurück. (wenn der Wächter Sie sehen möchte, bedeutet das gleichzeitig, daß er Sie in eine höhere Stufe befördern wird.) Nun erzählt er Ihnen vom gestohlenen „Sceptor of Mancella", welches im Schloß verborgen ist, und gibt Ihnen die Kraft, magisches Eis zu erzeugen, mit dessen Hilfe Sie ins zweite Level des Schlosses gelangen können. Zusätzlich erhalten sie von ihm den „Iron Key", der Ihnen im Schloß versperrte Türen öffnet. Begeben Sie sich nun ins Schloß zurück, und öffnen Sie im ersten Level alle Truhen und Türen. Lassen Sie sich nicht von den Wachen umzingeln, sondern greifen Sie diese möglichst in schmalen Gängen an, so werden Sie immer nur von je einer Wache attackiert. Sie benötigen insgesamt vier Schlüssel, um alle Türen zu öffnen (Copper, Iron, Stone und Brass Key). Besuchen sie „Casandra the Temtress", und gehen Sie in den „Spiral Room". Dort müssen sie sehr vorsichtig sein und, ohne die graue Markierung auf dem Fußboden zu berühren, ins Zentrum gehen. Hier warten sie, bis sich im Norden ein Tor öffnet, und gehen dann dort hinein. In der Kiste befindet sich der „Brass Key". Mit diesem Schlüssel können Sie eine neue Tür und in der dahinterliegenden Kammer eine Truhe öffnen. In der Kiste befindet sich ein „Tourquoise Coin".

Wenn Sie auch noch den Raum mit der seltsamen Pflanze gefunden haben und im Besitz Ihrer magischen Samenkörner sind, verlassen Sie das Schloß wieder. (Sie können jetzt auch ein Samenkorn benutzen, um sich unsichtbar zu machen.) Wenn Sie unsichtbar sind, können sie einfach an den Wachen vorbeilaufen, ohne daß diese Sie bemerken. Nachdem Sie die Dungeons „The Test" bewältigt haben, können Sie übrigens auch bei den Zaubereien in den Städten die oftmals lebensrettenden „Healing Herbs" kaufen. Gehen sie ins Museum zurück, und werfen Sie die Tourquise Coin am Fenster „The Guardian" ein. Hier erfahren Sie vom „Wizard of Arovyn", der sich hinter der letzten verschlossenen Tür im Schloß Kelfor befindet. Sie erhalten ein Paßwort, mit dem Sie hinter die Tür gelangen. (Vor der Tür „Examine und Speak" eingeben.) Der Zauberer versieht Sie mit einer geheimen Markierung, mit der Sie sich mit den „Guardians of the Scroll" verständigen können. Dies sind die Heiler in den verschiedenen Städten. Sie geben Ihnen immer den Hinweis „A distant Healer awaits you". Dieser Heiler befindet sich in „Eagle Hollow". Sie erreichen ihn über das Fenster „Pirate Treasure" des Museums. Er verrät Ihnen, daß der dunkle Warlord das Compendium besitzt und die Herrschaft über Tarmalon erlangen kann. Er gibt Ihnen auch eine „Ruby Coin", die Sie im Museum für das Fenster „Four Jewels" benötigen. Kämpfen Sie sich durch die 8 Verliesebenen von „Four Jewels", und zeichnen Sie alle Gänge der Labyrinthe auf! Die vier Juwelen liegen (wie könnte es anders sein!) im letzten Level, welches sehr verwirrend und schwer zu finden ist. Schaffen Sie es doch, alle vier Juwelen zu finden, kehren Sie zum Museumswächter zurück und lassen sich davon unterrichten, daß bereits zwei Heiler in den Städten getötet worden sind. Reisen Sie nach „Big Rapids" und unterhalten sich dort mit dem Heiler. Er gibt Ihnen den Hinweis, daß Sie möglichst bald einen Weg finden sollten, ins „Fortress" zum dunklen Warlord zu gelangen. Es bleibt nicht mehr viel Zeit! Verabschieden Sie sich dann beim Heiler, gehen Sie zu einem Händler derselben Stadt, und versuchen Sie, irgendwie an die „Diamond Coin" zu gelangen. Haben Sie diese, benutzen Sie den „Seek Spell", um ins Museum zu teleportieren. Suchen Sie das Fenster „Pegasus", und werfen Sie dort Ihre „Diamond-Coin" ein. Das fliegende Pferd Pegasus



bringt sie nun zu einer sonst unerreichbaren Insel weit draußen im Ozean. Hier befindet sich das „Fortress". Betreten Sie das Innere der Festung, und befreien Sie sich wie folgt aus der Gefängniszelle: Rufen Sie die Wache herbei, und überraschen Sie diese mit einem Angriff! Sie können sie damit überwältigen, sich aus der Zelle befreien und deren Waffen aufnehmen.

Gehen Sie in einen Raum im Westen, und öffnen Sie dort eine Kiste. Sie finden eine Wachenrüstung, in der man Sie nicht sofort identifizieren kann. Folgen sie den Gängen, bis Sie an einen Raum gelangen, der durch Wachen versperrt wird. Jetzt hilft nur noch rohe Gewalt, und Sie müssen sich durch eine Gruppe von Soldaten hindurchkämpfen. Sie gelangen später in einen Raum, worin sich das Compendium befindet. Bevor Sie es jedoch nehmen können, erscheint der Warlord und lähmt Sie. Lassen Sie sich nicht beeindrucken, und folgen Sie ihm! (Ihre Trefferpunkte immer wieder mit „Healing Herbs" auf das Maximum bringen.) Gehen Sie in den Geheimgang, und Sie finden später wieder einen Raum mit einem Podest, auf dem die magische Schriftrolle liegt. Die Spruchrolle schießt ihre magische Kraft auf Sie ab, und mit jedem Schritt, den sie machen, verlieren Sie Lebensenergie. Hoffentlich haben Sie genug „Healing Herbs" dabei, um zu überleben. Wenn Sie direkt vor dem Podest angelangt sind, benutzen Sie die „Guard Jewels". Danach verliert die Schriftrolle Ihre Kraft, und Sie können sie aufnehmen. In diesem Moment jedoch naht schon der Warlord, und es kommt zu einer Auseinandersetzung, die mit dem Tod des Magiers enden muß.

Ist dieser durch Sie getötet worden, kann er aber noch auf geheimnisvolle Weise seine Wachen alarmieren, die dann einen gefährlichen Mechanismus auslösen! Innerhalb von 5 Minuten explodiert die gesamte Festung mit allem, was sich darin befindet (einschließlich Ihnen), wenn Sie es nicht noch schaffen, schnell genug hinauszufinden. Nehmen Sie nicht den Weg, den Sie gekommen sind, sondern schlagen sie die andere Richtung ein. Mit Glück und Geschick schaffen sie es, noch rechtzeitig zu entkommen, und hören noch in der Ferne die laute Explosion der zerstörten Festung. Setzen Sie sich auf den Rücken Ihres Hengstes Pegasus, und kehren Sie mit seiner Hilfe zum Museum zurück. Besuchen Sie den Museumswärter, und lassen Sie sich fürstlich belohnen. Mit anderen Worten, Sie haben es geschafft! Zum Schluß noch einige Tips am Rande:

Die Attribute können im Spielverlauf nur durch bestimmte Prüfungen oder Aufgaben verbessert werden. (Es geschieht nicht automatisch.) Besuchen Sie die „Training Schools", um mehr Dexterity und Endurance-Points zu erhalten. Öffnen Sie das Fenster „Stones of Wisdom" mit der entsprechenden Münze, und erhöhen Sie dort Ihre Intelligenz. Beenden Sie erfolgreich die Prüfungen in den Dungeons, um „Strength" zu verbessern, und suchen Sie nach der Tulpe, bzw. sprechen Sie mit Cassandra der Temptress, um bei „Charm" besser abzuschneiden.

Wenden Sie in den Verliesen nach jeder Wegkreuzung erst einmal den Befehl „Examine" an, um versteckte Fallen ausfindig zu machen, und überfallen Sie, wenn Sie stark genug sind, auch ruhig mal eine Stadt und rauben diese aus!

Insgesamt gesehen ist LEGACY OF THE ANCIENTS ein hervorragendes Rollenspiel, und es macht eine Menge Spaß, bis zur Lösung aller gestellten Aufgaben durchzuhalten. Ich hoffe, daß den Programmierern dieses Games die guten Ideen nicht ausgehen und im Laufe von 1988 ein Nachfolger erscheint.

Uwe Winkelkötter

Unsere glücklichen Gewinner – Wettbewerbe ASM 1/88

ACTIVISION'S Bangkok Knights (C-64-Kass.) gehen an:
Dietmar Brinkmeier, 4924 Barntrup; Margarethe Brömer, 3363 Gittelde; Tim Buchholz, 5060 Berg.-Gladbach 1; Joachim Dusella, 5603 Wülfrath; Matthias Fix, 7513 Stutensee 3; Christian Geiger, 7100 Heilbronn-Böck.; Immo Hauser, 5203 Much; Sven Hellersen, 6100 Darmstadt 23; Rouven Jordan, 3363 Gittelde; Andreas Kos, 6114 Groß-Umstadt; Josef Kritek, 1150 Wien; Marco Mindermann, 2807 Achim; Maik Ohlandt, 2160 Stade; Andreas Ostermann, 4790 Paderborn-Marienloh; Oliver Schmidt, 5240 Betzdorf/Sieg; Marcus Schmittke, 2804 Lilienthal; Andreas Voith, 8018 Grafing; Dirk Vornheder, 3250 Hameln 1; Markus Wasserberg, 2223 Meldorf; Alexander Weber, 8900 Augsburg.

ACTIVISION'S Rampage's (Kass.) gewannen:
Andreas Bobzin, 3400 Göttingen; Niko Daskalakis, 4780 Lippstadt; Markus Gaussmann, 6100 Darmstadt 23; Ilja Grade, 6701 Birkenheide; Thorsten Hansen, 5112 Baesweiler; Carsten Heise, 3105 Faßberg; Stefan Kissling, 4200 Oberhausen; Hannes Krach, 8980 Oberstdorf; Oliver Kuhn, 2878 Wildeshausen; Roger Marty, 8857 Vorderthal; Torsten Quaranta, 3340 Wolfenbüttel; Trink Ques Hung, 4590 Cloppenburg; Björn Rosner, 8662 Wüstenselbitz; Christian Sachs, 1000 Berlin 44; Andreas Schuster, 4650 Gelsenkirchen.

Schneider-Rampage-Kassetten von ACTIVISION sicherten sich:
Gerald Aschenbrenner, 4000 Düsseldorf; M. Billeke, 4600 Dortmund 1; Renate Brunner, 7500 Karlsruhe; Wilfried Buck, 7000 Stuttgart 50; Thomas Burkert, 3505 Gudensberg; Fred Friedrich, 8900 Augsburg; Peter Glotz, 5600 Wuppertal 1; Chr. Janowski, 3400 Göttingen; Dieter Köhler, 8501 Cadolzburg; Ren Moro, 8750 Glarus; Oliver Pape, 5000 Köln 60; Rolf Reder, 3042 Munster; Jörg Rümmelein, 8520 Erlangen; Mario Rutz, 6790 Landstuhl; Dirk Seiler, 3180 Wolfsburg.

Die Bücher „Jagd auf Roter Oktober" gehen an:
Michael Berg, 7835 Teningen 1; Jan-Hendrik Brincker, 2407 Bad Schwartau; Frank Engelhardt, 2405 Ahrensbök; Dominik Habbel, 5982 Neuenrade 2; Sylvester Klobeck, 6230 Frankfurt 80; Gerlinde Krug, 6050 Offenbach; Sascha Leidel, 4100 Duisburg 1; Mike Meinel, 4416 Everswinkel; P. Schneider, 8803 Rothenburg/Tbr.; Thomas Wahl, 7328 Wäschenbeuren.

Unsere Hunt for Red October-Disc-Gewinner:
AMIGA – Kai Burmeister, 1000 Berlin 30; Frank Frye, 4500 Osnabrück; Dunja Meyer, 3152 Ilsede/Groß Bulten.
C-64 – Alexander Deisberg, 1000 Berlin 47; Stephen Geis, 8730 Bad Kissingen; Ralf Herrmann, 5000 Köln 71; Michael Laube, 8500 Nürnberg 50; Stefan Ritz, 7000 Stuttgart 40.
SCHNEIDER CPC – Patrick Neustedt, 8011 Eglharting; Steffen Weid, 8812 Windsbach.
ATARI ST – Jerome Krier, 8151 Bridel; Rüdiger Peppen, 2971 Groß-Midlum;

Hunt for ...-Kassettenversionen:
C-64 – Jörg Aberle, 6501 Wörrstadt; Matthias Berg, 6507 Ingelheim; Dirk Dannemann, 8011 Putzbrunn; Manfred Kaufmann, 8000 München 60; Heinz Keller, 8532 Warth; Andreas Kotulla, 7808 Waldkirch; Thilo Paries, 1000 Berlin 20; Bernd Schmeyer, 8837 Thalmannsfeld; Florian Seyffertitz, 6200 Wiesbaden; Jörg Wetzlar, 5020 Frechen.
MSX – Johannes Käseborn, 4300 Essen 14.
SPECTRUM – Björn Seiffert, 6140 Bensheim 3.

Die CSJ-Gewinner (California Games, C-64):
Heiko Bock, 3587 Borken; Dave Günther, 3500 Kassel; Th. Reich, 5884 Halver; Ingo Renz, 7880 Bad Säckingen; Volker Weiß, 2800 Bremen 1.

Weiter geht's mit Phantasie III (Amiga)!
Rocco Dileo, 6500 Mainz 1; Sven Pooch, 1000 Berlin 20.

... und Pirates (C-64-Disc.)
Dietmar Deffert, 6124 Beerfelden; Holger Döpp, 4047 Dormagen 1; Daniel Kohler, 9497 Triesenberg; Karsten Lemm, 4100 Duisburg 46; Frank Mayer, 6100 Darmstadt.

Da haben wir noch Road War Europe (Amiga) anzubieten:
Sigurd Liss, 3123 Bodenteich; Oliver Nazareth, 2304 Laboe.

Schließlich noch der CSJ-Typhoon-Gewinner (Amiga):
Michael Krautkrämer, 5401 Emmelshausen.

Die 20 Kassetten der 64er-Version von ELECTRONIC ARTS Skate or Die bekommen:
Roger Albert, 1000 Berlin 47; Peter Bartovic, 8265 Nenötting 1; A. Bilke, 4223 Voerde 1; Alexander Bruckert, 7900 Ulm; Knud Feurig, 2000 Hamburg 61; Horst Fischer, 6082 Mörfelden-Walldorf; Hendrik Flaskämper, 3422 Bad Lauterberg 5; Thomas Föhlinger, 1000 Berlin 21; Markus Henrichs, 4200 Oberhausen 12; Ralf Hohmann, 4047 Dormagen 11; Micheal Hughes, 2000 Hamburg 67; B. Janßen, 5206 Neunk. Seelscheid 2; Johannes Kaiser, 4598 Lappeln; Thomas Langer, 8406 Sünching; Sadi Memisoglu (bei Hellwig), 4400 Münster-Wolbeck; Markus Seidel, 4421 Deken 3; Kay Stahlecker, 6100 Darmstadt; Christian Strauß, 5205 St. Augustin 1; Markus Thimmel, 5559 Thörnich; Dirk Weissinger, 8900 Augsburg 21.

Über das ELECTRONIC ARTS-Super-Skateboard darf sich (bald) Jürgen Ilbertz aus 4270 Dorsten freuen!

MICRODEAL machte es möglich! Insanity Fight (Amiga) gewannen:
Günter Bormes, 5523 Röllersdorf; Harri Goldmann, 4500 Osnabrück; Dirk Möller, 3588 Homberg-Holzhausen; Björn Sattelmaier, 2300 Altenholz; Michael Schultz, 2060 Bad Oldesloe.

Während die ST-Tanglewoods von folgenden fünf Leuten eingesackt werden:
Thorsten Hempfling, 8674 Naila; Uwe Hennrich, 7500 Karlsruhe 1; Hans-Joachim Klinger, 3100 Celle; Carsten Kmuch, 4650 Gelsenkirchen; Markus Weber, 8508 Roethenbach b Stw.

Der 1. Preis im OCEAN-Suchspiel-Wettbewerb sicherte sich Spectrum-User Robert Hofmann aus 4350 Recklinghausen. Er darf sich 10 OCEAN/IMAGINE-Spiele aussuchen und gewinnt dazu eine Tasche, einen Becher sowie ein T-Shirt!

Der 2. Preis (fünf Spiele nach Wahl sowie eine Tasche) geht an:
Stefan Duscher aus 7014 Kornwestheim.

Je ein OCEAN Game nach freier Wahl können sich aussuchen:
Markus Demuth, 6200 Wiesbaden-Nordenstadt; Florian Hänsel, 6540 Simmern-Heinsrück; Dirk Jaeckel, 3579 Frielendorf; Rita & Michael Menne, 5340 Bad Honnef 1; Olaf Pernitt, 2000 Hamburg 73; Timo Quast, 2155 Jork; Martin Röpke, 3320 Salzgitter 1; Stefan Stein, 3558 Frankenberg 6.

ACHTUNG! Wir möchten alle OCEAN-Gewinner bitten, uns Ihr Programm/Ihre Programme Ihrer Wahl und das Computersystem schriftlich mitzuteilen. Kurze Benachrichtigung genügt. Postkarte ab an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „OCEAN-Programme", Postfach 870, 3440 Eschwege

Die Rubrik Microwelle:

... fehlt immer noch. Das hat auch einen Grund: Bisher war die Resonanz auf unseren Aufruf, uns doch mal Eure Programme zu senden, sehr schwach. Letzteres trifft auch auf einen Teil dieser Programme zu, die uns erreichten. Deshalb wollen wir gern noch etwas warten, und wir hoffen, daß Ihr uns demnächst kräftig mit Euren guten, selbstgeschriebenen Programmen eindeckt, so daß aus der Microwelle vielleicht doch noch eine Woge wird.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege



Die gesammelten Werke - ASM 1988



Hallöchen! Die Chaos-Seite meldet sich mal wieder zu Wort, diesmal zum letzten Mal mit der Kino-Hitparade, da der Wegfall dieses kleinen Bonbons von vielen Lesern gewünscht wurde. Hier jetzt Eure Soundhitparade. Die fünf Gewinner der je 20 Märker sind: Martin Neumann, Marienthaler Str. 18, 6220 Rüdesheim; Taro Kokolt, Blankenstr. 31b, 2806 Oyten; Erich Mutter, Am Berg 24, 7709 Binningen; Michael Köhler, Lerchenweg 8, 4404 Telgte; Martin Oschem, Joh.-Seb-Bach-Str. 8, 8523 Baiersdorf-Hagenau. Wer mitmachen will, schicke seine persönlichen Sound-Top Ten an den Tronic Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: „Sound-Top Ten“.

Die besten Sounds

1. Arkanoid
2. Last Ninja
3. Wizball
4. Mega Apocalypse
5. Krakout
6. Ace 2
7. Amegas
8. Arcade Classic
9. Bomb Jack
10. California Games

Aktuelle Kino-Hits

(Stand: Februar '88, zusammengestellt von den Film-Theater-Betrieben Georg Reiss GmbH, Kassel)

1. Das Dschungelbuch
2. Die Reise ins Ich
3. Dirty Dancing
4. Der letzte Kaiser
5. Bigfoot und die Hendersons
6. Die Hexen von Eastwick
7. Der Himmel über Berlin
8. Schlappe Bullen beißen nicht
9. Cobra Verde
10. Masters of the Universe (siehe Bild)



... so heißt unser Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition“ geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten“ genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl! (Telefonate nur in der Zeit von 8.00-16.30 Uhr möglich!!!)

Wir suchen Spezialisten zu den Themen: Hellowoon · Indoor Sports · Pirates! · Super Sprint · Bubble Bobble · Tanglewood





TOP 30 im März

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	9	Combat School	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
2	–	Match Day II	C-64/Schneider/Spectrum	Ocean
3	1	Wizball	C-64/Spectrum/ST	Ocean
4	4	Nebulus	C-64/Spectrum	Hewson Consultants
5	8	Grand Prix Simulator	C-64	Code Masters
6	7	International Karate +	C-64	System 3
7	5	BMX Simulator	C-64/Spec./Schn./C-16/XL	Code Masters
8	2	California Games	C-64	Epyx
9	11	Star Wars	ST/C-64/Spectrum/Schneider	Domark
10	18	Trantor	Schneider/C-64/Spectrum	Go!
11	–	Hunt for Red October (dt, engl.)	C-64/ST/IBM/Amiga	Grand Slam
12	12	Skate or Die	C-64	Electronic Arts
13	19	Bubble Bobble	C-64/Spectrum/ST	Firebird
14	–	Outrun	C-64/Spectrum/Schneider/Sega	U.S. Gold
15	6	Renegade	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
16	–	To be on Top	C-64	Rainbow Arts
17	10	Superstar Icehockey	C-64/IBM	Databyte
18	–	Indor Sports	Amiga/C-64/Spectrum	Databyte
19	17	Game, Set and Match	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
20	25	Airborne Ranger	C-64	Microprose
21	–	Pro Ski Simulator	Spectrum/Schneider/C-64	Code Masters
22	–	Jinks	C-64/Amiga	Rainbow Arts
23	–	Gryzor	Schneider/C-64/Spectrum	Ocean
24	3	Last Ninja	C-64/Spectrum	System 3
25	–	Bravestarr	C-64/Schneider/Spectrum	Go!
26	–	Garrison	Amiga	Rainbow Arts
27	28	Backlash	ST/Amiga	Novagen
28	16	Defender of the Crown	ST/Amiga/C-64/IBM	Cinemaware
29	–	Test Drive	C-64/ST/Amiga/IBM	Accolade/E.A.
30	24	Freddy Hardest	Schneider/Spectrum/C-64	Imagine

Top Ten/C-64

1 Combat School	Ocean
2 Matchday II	Ocean
3 Grand Prix Simulator	Code Masters
4 International Karate +	System 3
5 California Games	Epyx
6 Skate or die	Electronic Arts
7 Nebulus	Hewson
8 Airborne Ranger	Microprose
9 Trantor	Go!
10 To be on Top	Rainbow Arts

Top Ten/ST

1 Wizball	Ocean
2 Star Wars	Domark
3 Hunt for Red October	Grand Slam
4 Bubble Bobble	Firebird
5 Backlash	Novagen
6 Test Drive	Accolade
7 Defender of the Crown	Cinemaware
8 Tai Pan	Ocean
9 Impact	Audigenic
10 Bubble Ghost	Ere Informatique

Top Ten/Schneider

1 Combat School	Ocean
2 Trantor	Go!
3 BMX Simulator	Code Masters
4 Star Wars	Domark
5 Match Day II	Ocean
6 Renegade	Imagine
7 Game, Set and Match	Ocean
8 Pro Ski Simulator	Code Masters
9 Gryzor	Ocean
10 Outrun	U.S. Gold

Top Ten/Spectrum

1 Nebulus	Hewson
2 BMX Simulator	Code Masters
3 Matchday II	Ocean
4 Wizball	Ocean
5 Outrun	U.S. Gold
6 Bubble Bobble	Firebird
7 Trantor	Go!
8 Super Hang On	Activision
9 Game, Set and Match	Ocean
10 Sidewize	Firebird

Top Ten/Amiga

1 Hunt for Red October	Grand Slam
2 Indoor Sports	Databyte
3 Jinks	Rainbow Arts
4 Garrison	Rainbow Arts
5 Backlash	Novagen
6 Defender of the Crown	Cinemaware
7 Test Drive	Accolade
8 Impact	Audiogenic
9 Amegas	reLine
10 Crazy Cars	Titus

Top Ten/Atari

1 BMX Simulator	Code Masters
2 Soccer	Alternative
3 Arkanoid	Imagine
4 Feud	Mastertronic
5 Mercenary	Novagen
6 Decathlon	Firebird
7 Four Great Games 2	Micro Value
8 Milk Race	Mastertronic
9 Football Manager	Addictivie
10 Dizzy Dice	Players

Spectrum für die Spielhalle?

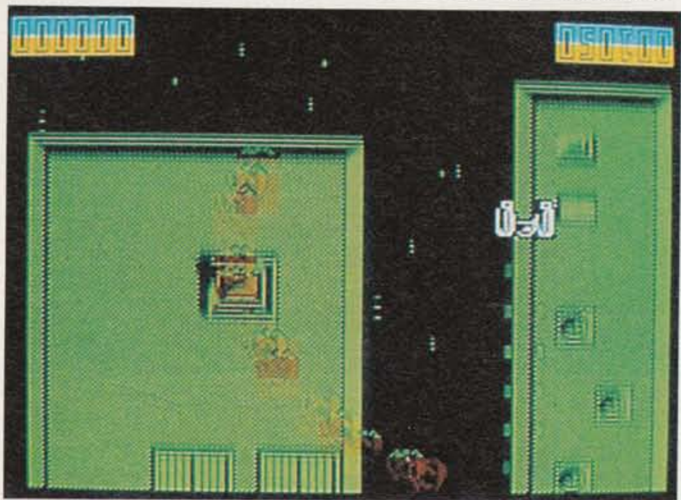
Programm: Bedlam, **System:** Spectrum 128 (angeschaut), C-64, Schneider, PC, **Preis:** zwischen 28 und 60 Mark, **Hersteller:** Go!, Birmingham, England, **Muster von:** Go!

Ca. acht Minuten lang mußte ich warten, bis der 128er Spectrum das neue Game von **GO!** gefressen hatte. Dafür bekam ich allerdings einiges an Rasanz, Klasse und Dramatik geboten! **BEDLAM** heißt ein *Life Force*-ähnliches Space Game, das dem Spectrum auch mal Amiga-oder ST-Features bietet. Das Game ist so gut und interessant, daß man sich fragen könnte: „Wann kommt ein Spectrum-Game in die Spielhalle?" Aber mal ganz im Ernst: Da darf man ja gespannt sein, wie erst die 64er-Version aussieht. Nun aber schleunigst zurück zum Testbericht:

»BEDLAM ist ein äußerst rasantes Shoot 'em up, das so manchen Otti begeistern wird!«

Die GO!-Verantwortlichen haben eine seltsame Namenswahl für ihr Produkt getroffen. BEDLAM war der Name des bekanntesten Irrenhauses auf englischem Boden (in London); der Name stand als Synonym für „merkwürdige Verhaltensweisen". Vielleicht ist der Zusammenhang aber auch berechtigt, bedenkt man, mit welcher Tollkühnheit sich der Spieler in das Weltraum-Shoot-'em-Abenteuer stürzt. Ein bißchen „irre" ist dann auch der Spielablauf. Doch zuvor sehen wir uns das Ladebild an und lauschen den (guten) Klängen des 128ers. Jetzt wird ausgewählt, auf welche Art man die Aliens bekriegen möchte (u.a. Kempston, Sinclair II und Tastatur). Nachdem ich mich für Kempston entschieden habe, drücke ich FIRE, und die Post geht ab! Natürlich habe ich bei einem „derartigen" Spiel meinen Vereinskollegen und Baller-Experten Otti sofort am Hals. Nur mit äußerster Mühe gelingt es mir, den Stick, den ich einmal fest in meinen Händen wähnte, wieder zurück zu erobern. Aber, wer jetzt denkt, Otti gebe so schnell auf, sieht sich getäuscht: Als „Berater" sitzt, hockt und zappelt er vor der Kiste rum, bis ich ihm den Stick dann doch mal in die Hand gebe.

Dann allerdings erleben wir ein Feuerwerk an glanzvollen Manövern, geschicktem Taktieren und zielsicheren Treffern! Mein Gott, hat der's drauf! Und wenn sich die Hände auch röten, Otti will (und muß - innerer Zwang...) die insgesamt 15 verschiedenen Weltraum-Stationen „besuchen" und den Aliens den Garaus bereiten. Diese schwirren in gewissen Formationen auf den Spieler zu. Es gilt, nicht nur heil weiter über eine herrlich scrollende, *Goldrunner*-ähnliche Landschaft zu kommen, sondern man sollte möglichst alle in der Formation befindlichen Außerirdischen eliminieren. Denn: Für eine komplett abgefeuerte „Reihe" gibt's 2500 Punkte.



Desweiteren begegnen wir diversen Bunkern und Türmen, die uns nicht gerade freundlich begrüßen. Man sollte diese Einrichtungen zerstören und den Missiles ausweichen (sind nicht zerstörbar!). Ab und an krabbelt ein Alien-Baby über den Boden. Dieses Wesen können Sie vernichten, ihm aber auch ausweichen. Wenn man sich so durchgeschossen und heil über die ersten Plateaus gelangt ist, erwartet den Spieler ein riesiges Alien-Mutterschiff, das wohl bei *Kelly X/Xenon* „entliehen" wurde. Man muß das gefährlich' Ding schon einige Male treffen, um es zu zerstören. Gelingt Ihnen dies, so werden Sie mit reichlich Bonus-Points und Unsichtbarkeit belohnt. Jene Unsichtbarkeit wird Ihnen durch das Blinken Ihres Schiffes angezeigt; solange dies der Fall ist, sind Sie unverwundbar.



Auf dem Weg durchs All sollte man auch auf einige Felder achten, die einen Buchstaben als Kennziffer für eine bestimmte Funktion tragen. „F" steht für „Fire Power". Wenn man diese Felder berührt, erhält man ein „Schnellfeuer-Laser". Erwischt man mehrere „F"-Felder, so erhöht sich die Geschwindigkeit des Lasers. Nach „ottilogischen" Gesichtspunkten eine durchaus nützliche Sache, da man den Aliens somit schneller und wirkungsvoller an den Kragen gehen kann. Es gibt desweiteren: „I" (Unsichtbarkeit; macht den Spieler unverwundbar und gönnt ihm eine kleine Verschnaufpause), „L" (beschert ein Extra-Leben), „M" (man bekommt eine Luft-Mine, die per Stick-Feuer aktiviert wird. Nützlich in brenzlichen Situationen, z.B. wenn man keinen Ausweg aus der Kampf-Misere findet. Dat Ding sprengt alle Feindeinrichtungen und Formationen über den Jordan) und „T" (ein Teleport ist erreicht. Jetzt folgt eine Bonus-Runde. Der Spieler kann seinen „sticky fingers" eine Pause gönnen und sich stattdessen mit der Tasterei beschäftigen. Der Time Tunnel öffnet sich, und was sehen wir? Ihr werdet es nicht glauben: einen Flipper. Das Spiel im Spiel dauert höchstens eine Minute. In dieser Zeit sollte man den Ball nicht abgehen lassen, da die erzielten Punkte dem Konto gutgeschrieben werden. Betätigt werden die Flipper mit den Cursor-Tasten rechts und links).

Zusammenfassend möchte ich sagen, daß das „verrückte" BEDLAM einen fantastischen Eindruck hinterlassen hat. Es ist eben nicht nur eines von vielen gewöhnlichen Baller-Spielen. Die überaus schnelle Action und das gleichzeitige weiche Scrolling sowie die überaus großen, glänzend animierten Sprites machen das Game zu einem Super-Hit für Action-Fans. GO! scheint auf dem richtigen Weg zu sein, Action - auch für den Speccy - in einer interessanten Verpackung abzuliefern. Wenn BEDLAM bald für den 64er zu haben sein wird, könnte sich auch hierzulande eine Soft-Seuche breitmachen, die die Symptome „High-Score-Sucht", „wunde Pfoten" und „Joystick-Insuffizienz" hervorrufen wird! Was meinst Du, Otti?

Manfred Kleimann



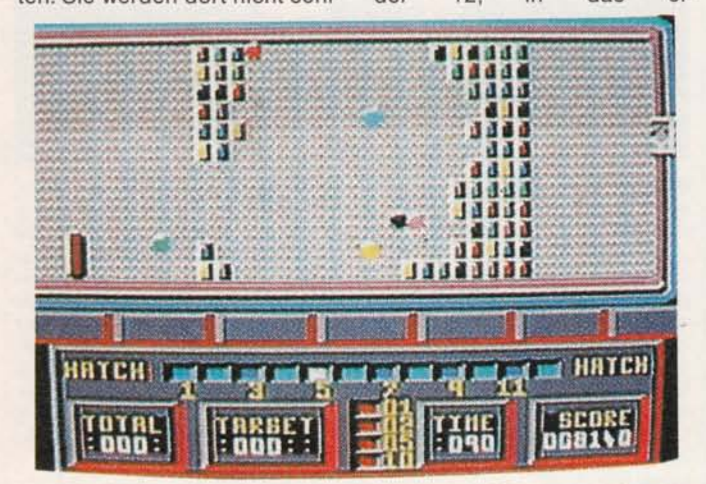
Grafik	10
Sound	4
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Jetzt schlägt's aber Dreizehn!

Programm: Discovery, **System:** C64, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** CRL, London, England, **Muster von:** Headlines p.r., London.

Warum lange rumreden? Gleich rein in den Text. Baller-Experte Otti (alias „Wumm-Fried" Schmidt") beschreibt Euch nun, was er beim **CRL**-Spiel *„Der Entdecker"* (**DISCOVERY**) erlebt hat...

Weit entfernt von der Erde befindet sich der Planet Discovery. Auf ihm ist ein Geheimnis verborgen, das so finster ist, daß sich 200 Jahre lang niemand getraut hat, es zu lösen. Erforschen Sie das Weltraumnetz des halbzerstörten Planeten. Sie werden dort nicht sehr willkommen sein; nehmen Sie sich also vor dem Verteidigungssystem in acht. Versuchen Sie anzudocken, betreten Sie den Planeten, und siegen Sie! Es gibt 12 Schritte, die Sie vollenden müssen, um die Kontrolleinheit wieder aufzubauen. Diese Kontrolleinheit führt zum Erfolg!



Dies ist alles, was der Spieler in der Anleitung des neusten CRL-Spiels DISCOVERY erfährt. Alles weitere muß man dann selbst herausfinden. Nicht gerade einfach! Da Discovery zumindest teilweise ein Baller-Game ist, war schon klar, wer dieses Spiel testet: Nämlich ich (wer sonst?)! Das liegt daran, daß bei meinen Reaktionszeiten jede Stoppuhr erblaßt. Bei Baller-Spielen bin ich im Verlag so ziemlich unschlagbar. So, nach soviel Selbstbeweihräucherung wird's Zeit, das Spiel zu beschreiben.

Wie man schon an der überaus „ausführlichen" (das war ironisch gemeint!) Anleitung sieht, hat man bei Discovery einige Aufgaben zu lösen. Insgesamt erhält man beim Kauf des Programms 13 (Sie lesen richtig!) verschiedene Spiele, die ich hier einmal etwas genauer beleuchten will.

Zu Beginn fliegt man mit seinem Raumschiff durch einen riesigen Weltraum-Screen, in dem 12 kleine Plattformen zu finden sind. Auf jeder dieser Plattformen befindet sich eine Schleuse, die mit einer Nummer zwischen eins und zwölf gekennzeichnet ist. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, diese Plattformen anzufliegen und an den Schleusen anzudokken. Natürlich wird dies durch verschiedene Angreifer (Aliens), die man abschießen muß, erschwert. Durch das Andocken gelangt man zu einem der 12, in das eigentliche Spiel eingebauten, kleineren Spiele. Löst man die hier gestellte Aufgabe, dann passieren zwei Dinge: Erstens werden die Shields, die abgezogen werden, wenn das Raumschiff mit einem Gegner kollidiert, erneuert, und zweitens wird eine Platine mit elektronischen Bauelementen bestückt!

Je nachdem, wie gut oder schnell man die Aufgabe gelöst hat, erhält man mehr oder weniger Bauteile, so daß es notwendig sein kann, die gleiche Schleuse mehrmals anzufliegen. Dies geht aber erst, nachdem man bei einer anderen Schleuse war. Die Platine stellt die Kontrolleinheit dar, von der in der Anleitung zu lesen war.

Das Grundspiel, nämlich der Flug durch den Weltraum, ist zwar grafisch recht ordentlich gemacht, allerdings ist das Scrolling nicht gerade das, was ich mir unter einem Soft-Scrolling vorstelle. Kommen wir nun zur Beschreibung der zwölf Spiele im Spiel. Zuvor möchte ich aber alle, die eventuell vorhaben, selbst herauszufinden, was getan werden muß, davor warnen weiterzulesen. Danach ist es nämlich kein Geheimnis mehr.

Schleuse 1: Auf der linken Seite des Screens ist der Start-, auf der rechten Seite der Endpunkt. Diesen Endpunkt muß man mit einer Kugel (Kugeln werden uns in der Beschreibung noch des öfteren begegnen) erreichen. Dazwischen sind farbige Felder angeordnet. Diese bringen beim Überfahren verschiedene Punktzahlen. Zu Beginn dieser Sequenz wird eine zufällige Punktzahl vorgegeben, die genau erreicht werden muß. Zusätzlich gibt es noch eine Zeitbegrenzung. Hat man das Zielfeld erreicht und stimmt die Punktzahl des Spielers mit der vorgegebenen überein, dann wurde die Aufgabe gelöst, und man erhält die benötigten elektronischen Teile, deren Menge sich nach der verbrauchten Zeit richtet.

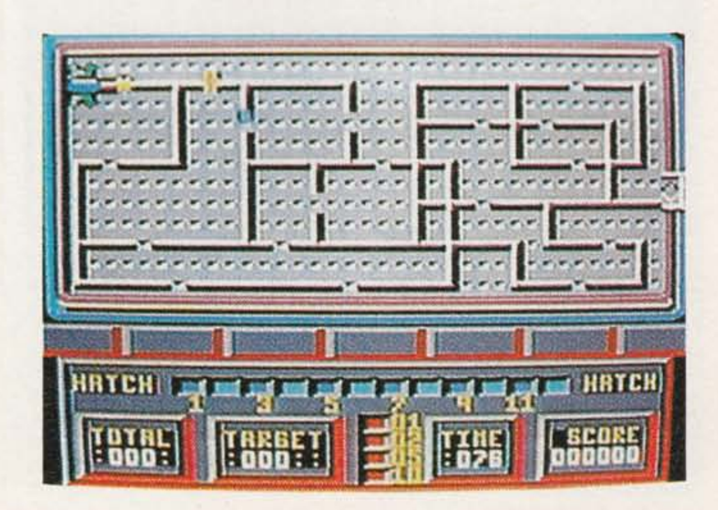
Schleuse 2: Auch hier muß eine Kugel von links nach rechts gebracht werden. Das Spielfeld enthällt aber einige unsichtbare Minen. Dafür hat man aber sechs Kugeln zu Verfügung. Man steuert mit dem Joystick jeweils eine Kugel, bis man es entweder geschafft hat oder auf eine Mine gelaufen ist. Die Chance, dieses Spiel zu meistern, ist nicht gerade groß. Auch hier richtet sich die Anzahl der Bauelemente, die man erhält, nach der Zeit, in der man die Aufgabe löst.

Schleuse 3: Hier darf man BREAKOUT spielen. Aber mit sechs Bällen gleichzeitig! Der Schläger ist auf der linken Seite, das obligatorische Zielfeld, das getroffen werden muß, auf der rechten. Dazwischen befinden sich zwei Mauern, die man abräumen muß. Die Besonderheit ist, daß sich die Bälle zu Beginn zwischen den Mauern befinden. Je mehr Bälle man verliert, desto schneller werden die übrigen. Das Problem ist, daß man mindestens einen Ball durchlassen muß, da sonst die Zeit nicht ausreicht.

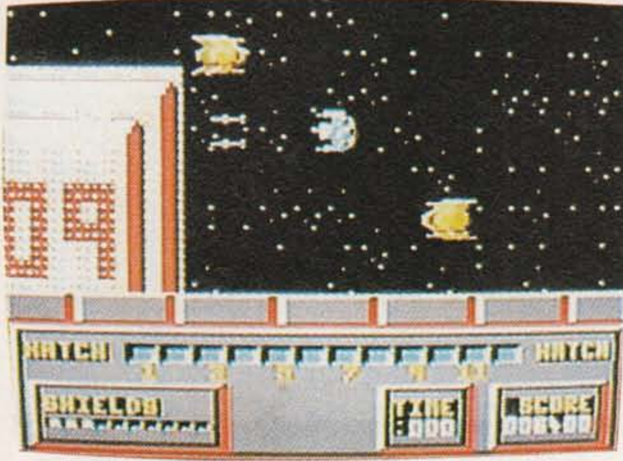
Schleuse 4: Kennen Sie CENTIPEDE? Ja? Dies ist nämlich die Aufgabe, die Sie an dieser Schleuse zu lösen haben. Hier gibt es allerdings kein Zielfeld. Die Schlange, die von rechts kommt, muß komplett abgeschossen werden. Dies ist aber nicht einfach, da wie beim Original einige Hindernisse im Spielfeld verteilt sind. Außerdem kann man die Base nur nach oben und unten, nicht aber nach vorne steuern, und die Hindernisse können nicht zerstört werden. Reines Reaktionsspiel - und sehr schwierig!

Schleuse 5: Dies ist das Spiel, das mir am wenigsten gefallen hat, da es fast völlig vom Zufall abhängig ist. Oben gibt es sechs Röhren, die farbige Kugeln (na klar!) enthalten. Unten gibt es sechs Zielfelder. Eines der Felder beginnt dann, irgendwann in einer der Farben zu blinken. Dieses Feld muß man nun mit der entsprechenden Kugel ansteuern. Aber: Der Hintergrund verändert sich dauernd, und die Kugel folgt dem Zug der Schwerkraft. Auch hier ist das Ergebnis vom Zufall abhängig.

Schleuse 6: Hinter dieser Schleuse verbirgt sich ein recht bekanntes Spiel: AMIDAR oder COLOUR CLASH. Viereckige Felder sind zu umfahren, damit der Rahmen der Felder eingefärbt wird. Ist ein Feld komplett umfahren worden, dann ändert es die Farbe. Dieses Spiel gilt als gewonnen, wenn alle Felder gefärbt worden sind. Damit das Ganze nicht zu einfach ist, gibt es fünf Gegner, die wild in der Gegend 'rumfahren. Bloß nicht berühren! Oder vielmehr: Die



Kollisionsabfrage läßt manchmal Berührungen zu. Darauf verlassen darf man sich aber nicht! Bewegen kann man sich nur auf dem Rahmen der Felder, was die Sache auch nicht gerade einfacher macht. Das Tempo ist dabei erschreckend hoch.
Schleuse 7: Hier scheinen den Programmierern die Ideen ausgegangen zu sein. Die Ähnlichkeit zu Schleuse Nr. 6 ist nicht zu übersehen! Nur, daß die Felder hier nicht umrandet werden müssen. Vielmehr muß man ein



Zielfeld erreichen. Nichts Besonderes.

Schleuse 8: Mann, ist das link! Auch hier muß eine Kugel zum Zielfeld befördert werden. Aber sonst, oh Mann! Der Weg führt über zahllose Felder, die sich wie Rolläden dauernd öffnen und schließen. Rollt man mit der Kugel auf ein offenes Feld, dann ist es um Sie geschehen! Zum Glück gibt's einige Quadrate, auf denen man sich ausruhen kann. Man sollte aber nicht allzu lange verweilen, denn die Uhr läuft unerbittlich gegen Sie. Die Programmierer waren aber wenigstens insofern human, als daß sie die Möglichkeit eingebaut haben, mehrere Versuche zu starten. Die braucht man auch. Leider ist bei dieser Aufgabe die Steuerung etwas träge; schon allein aus diesem Grund ist das Ganze sehr, sehr schwer.

Schleuse 9: Hinter dieser Schleuse verbirgt sich ein bekanntes Denkspiel: SOLITAIRE. Auf einem kreuzförmigen Spielfeld sind Steine gesetzt. Es gibt nur eine Lücke. Man muß nun Steine überspringen, damit der übersprungene Stein gelöscht wird. Man kann aber nur in eine Lücke springen. Ziel ist es, am Ende nur einen Stein übrig zu haben. Hier richtet sich die Menge der Bauelemente, die man für die Lösung erhält, nach der Zahl der übriggebliebenen Steine. Grafisch sehr gut gemacht. Die Steuerung ist sehr exakt. Macht Spaß!

Schleuse 10: Wieder ein Spiel, bei dem der Zufall kräftig mitmischt. Auf dem Bildschirm sieht man ein Röhrensystem, das an einigen Stellen unterbrochen ist. Über diese Röhren läuft nun eine Kugel, die zu einem Zielfeld (natürlich!) gebracht werden muß. Nur schade, daß man die Richtung der Kugel nicht beeinflussen kann. Mit einem Kreuz fährt man über den Bildschirm, um die Lücken zu stopfen, damit die Kugel nicht hineinfällt. Die Richtungen, die die Kugel einschlägt, sind aber vollkommen dem Zufall überlassen. Mein Kommentar: Na ja!
Schleuse 11: Diese Sektion ist eine richtige Gemeinheit! Daß wieder eine Kugel zu einem Zielfeld gebracht werden muß, braucht wohl keine weitere Erläuterung. Aber die Umstände, unter denen dies geschieht, haben es in sich. Man muß nämlich durch ein Labyrinth. Dies wäre ja eigentlich nichts Besonderes, könnte man das Labyrinth sehen. Die Wände sieht man aber erst, wenn man davorläuft.
Schleuse 12: Hier ist logisches Denken gefragt. Ein Puzzle aus farbigen Feldern muß zusammengesetzt werden. Es gibt drei verschiedenfarbige Felder: Gelb, Blau und Rot. Auf der rechten Seite ist zu sehen, wie das Spielfeld aussehen muß: In der Mitte vier gelbe, darum ein Rahmen aus blauen und zuletzt lauter rote Felder. Die Felder kann man mit dem Joystick untereinander austauschen. Ziel ist es, innerhalb der Zeit alles wieder in Ordnung zu bringen. Grafisch sind die kleinen Teilspiele (oder wie man sie bezeichnen sollte) nicht gerade ein Leckerbissen. Auch der Sound gehört nicht zur Spitzenklasse. Dadurch, daß man aber praktisch 13 Spiele zum Preis von einem bekommt, erreicht DISCOVERY eine ganz neue Dimension. Man kann dieses Produkt zwar nicht gerade als Spitzenprogramm bezeichnen, ein Hit ist es aber trotzdem.

»DISCOVERY ist die gelungene Kombination aus Baller-, Denk- und Strategiespielen. Gute Idee, die da von CRL rüberflockte!«



Vor allem wegen der großen Menge an verschiedenen Aufgaben. Es wird vielleicht einige Leser geben, die sagen: Warum ist das ein Hit? Wenn keines der Spiele was Besonderes ist. Nun, die Antwort darauf ist sehr einfach: Die Menge und die Art der Zusammenstellung macht's. In dieser Kombination hat es diese Spiele nie gegeben. Außerdem darf man nicht vergessen, daß einige der bei DISCOVERY implementierten Spiele früher eine Menge Geld gekostet haben. Mir gefällt's jedenfalls.

Ottfried Schmidt

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

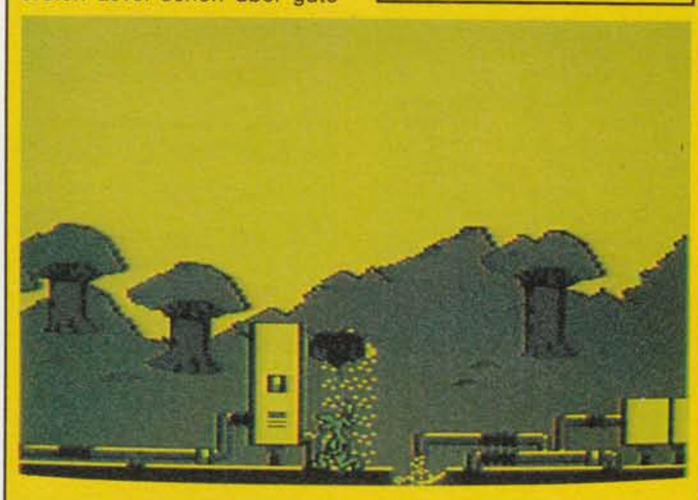
Die Faust im Monitor

Programm: Little green Man, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7NB, Tel.: 01-439 0666, **Muster von:** Inter-Mediates, England.

Nach der üblichen, nichtendenwollenden Ladezeit des C-64, erscheint das Titelbild des Games **LITTLE GREEN MAN**, von **BUG-BYTE**. Nichts wie ran denke ich mir, weil sich die Uhrzeit immer mehr dem Feierabend nähert. Doch statt einem gemütlichen und entspannenden Spielchen erwartet mich ein Game, das eine äußerst präzise, teilweise unmögliche Joystickhandhabung verlangt. Über die erste Runde kommt man nur hinaus, wenn man ein Energiefeld, das an der Seite blinkt, anklickt. Doch dann erwartet mich eine noch schwierigere zweite. Nachdem man im ersten Level schon über gute Steuerkünste verfügen muß, um durchzukommen, wird es in der zweiten Runde schon unnötig hart. Meine Meinung zu diesem Spiel: Nichts für Leute mit schwachen Nerven, selbst ich hätte wegen der ununterbrochenen Fehlversuche fast einen Blutrausch bekommen. Der Sound ist einfallslos, die Steuerung verdient ihren Namen nicht, und die Handlung läßt auch stark zu wünschen übrig. Eigentlich schade, denn ein Spiel zu den bekannten und sehr guten Pat Mallet-Comics hätte man besser machen können.
Fazit: Auch für nur zehn Mark kann man Besseres verlangen.

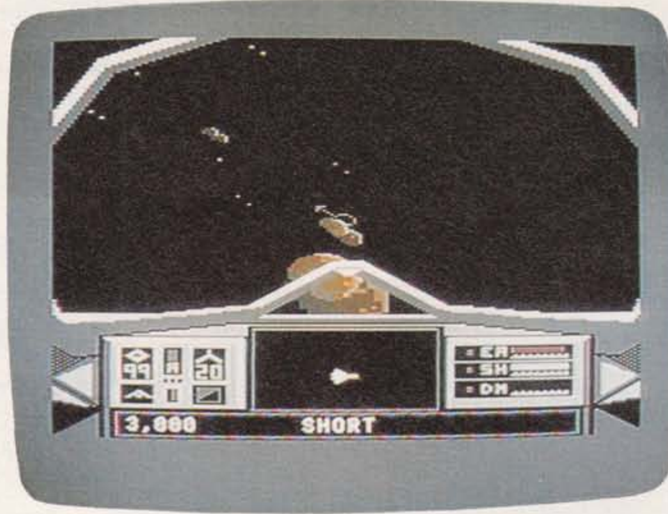
jh

Grafik	**4**
Sound	**1**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**3**



Krieg den Xenomorphen

Programm: Skyfox II, **System:** C-64 (getestet), **Preis:** ca. 65.– DM (Diskette), **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.



Es hat den Anschein, daß die guten (?) alten Weltraumballerspiele wieder in Mode kommen. Dementsprechend hat **ELECTRONIC ARTS** ein Programm herausgebracht, das auch als Nachfolgespiel gedacht ist. Da das erste Programm indiziert wurde, dürfen wir Euch den Titel nicht nennen. Das neue Programm nennt sich **SKYFOX II**. Von ELECTRONIC ARTS ist man immer gute Qualität gewohnt, mal sehen, ob das Programm auch etwas taugt. Nach dem Laden eines Vorspanns werden zunächst die Namen der Programmautoren präsentiert, dann geht's weiter mit dem Laden des Hauptprogrammes. Während des Ladens ganz kurz zur Story: es gibt wieder einmal einen Krieg inmitten des Weltraums. Diesmal spielen die Xenomorphen den Bösewicht. Ihre Aufgabe besteht darin, die feindlichen Raumschiffe und Basen zu zerstören usw. Endlich fertig mit dem Laden! Es erscheint ein Riesen-Menü, und mittels Joystick in Port 2 steuere ich einen Pfeil auf die gewünschte Option. Die Hauptmenüpunkte sind PLAY, DESCRIBE, LEVEL, SPECS (Specifications). Unterhalb dieser Punkte sind die verschiedenen Missions aufgelistet, und das sind nicht gerade wenig. Die Missions fangen mit dem Auftauchen der Xenomorphen an, deren Verbreitung, Krieg mit ihnen, das Suchen einer bestimmten Raumstation u.a. Da hat man viel zu tun, also kommt keine Langeweile auf! Mit DESCRIBE kann die Hintergrundstory zu jeder Mission aufgerufen werden (wird natürlich nachgeladen). Dieser Punkt hat mir sehr gut gefallen, zumal auch noch eine Grafik dazugeladen wird. Mittels der Option LEVEL kann man den Schwierigkeitsgrad von Cadet (am einfachsten), Wingman, Flight Leader, Squadron Commander bis hin zum Ace of the Base (logo – das schwerste Level) verändern. Unter SPECS werden das eigene Raumschiff von vorne, der Seite und von oben gezeigt und technische Daten angegeben. Doch wollen wir uns nun dem eigentlichen Spiel zuwenden. Es wird mit PLAY gestartet. Zunächst sieht man im unteren Bildschirmbereich die Anzeigen, die oberen zwei Bildschirmdrittel stellen das Sichtfenster des Cockpits dar. Das einzige, was man nun sieht, ist eine Wand. Dann gibt's einen Countdown von fünf abwärts, und die Wand öffnet sich. Der Gleiter startet, und es geht ab in den Weltraum. Hier bekommt man die gewohnte 3D-Grafik zu sehen, die man ja schon von verschiedenen Weltraumspielchen her kennt. Jedoch gibt es grafische Leckerbisse. Fliegt man beispielsweise durch ein Meteoritenfeld (mit vollem Tempo), dann sieht das recht realistisch aus. Um nun genau den eigenen Gleiter zu steuern, muß man sich zunächst an den Aufbau der „Raumkoordinaten" gewöhnen. Weiterhin muß die Tastatur mitbenutzt werden, um Erfolge zu erzielen. Die Tasten 0-9 sind für die Geschwindigkeit verantwortlich, die Funktionstasten regeln den Bereich des Radarschirms usw. Es ist übrigens nicht gerade einfach, die feindlichen Raumschiffe zu finden und zu zerstören. Selbst im einfachsten Level (das Risiko ist laut Anleitung hier sehr niedrig), bedarf es einiger Erfahrung. Hat man aber alles in Griff und die Mission erfolgreich beendet, kann man die nächste Aufgabe bewältigen (im Hauptmenü lassen sich alle Missionen anwählen, unabhängig davon, ob die vorhergehende Mission bewältigt wurde oder nicht!). Der Sound entspricht dem Standard, also nichts Weltbewegendes. Insgesamt kann man sagen, daß SKYFOX II ein nettes Weltraumballerspielchen ist. Die vielseitigen Missionen und gute Grafikeffekte sorgen für die entsprechende Motivation. Doch man hätte mehr aus diesem Programm machen können. Für Freunde dieses Spielgenres ist SKYFOX II genau das Richtige, alle anderen sollten sich nach etwas anderem umschauen.

Stefan Swiergiel

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Langsam reicht es

Programm: The Wall, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh, **Muster von:** 42.

Das gute, alte *Breakout* ist nicht klein zu kriegen. Nachdem sich schon ungezählte Softwarehäuser an diesem Thema versucht haben, hat sich nun auch **RAINBOW ARTS** des Klassikers angenommen und eine neue Variante für den Amiga herausgebracht. Das Spiel wartet mit einigen angenehmen Überraschungen auf, wie etwa dem Titelsound. Im Spiel selbst wird das Geschehen dann von einer tollen digitalisierten Hintergrundmusik begleitet, der Miami-Vice-Soundtrack „Crocket's Theme" von Jan Hammer zugrunde liegt.
Auch die Grafik weiß durchaus zu gefallen. Der Ball zischt unheimlich schnell in der Gegend herum, und wer alle 40 Level zu sehen bekommen will, der muß schon über eine tolle Reaktion verfügen. Die Statusanzeige am linken Spieldfeldrand informiert über die Zahl der verbliebenen Bälle sowie über die aufgenommenen Objekte, die, als grafisches Symbol dargestellt, auf den unteren Rand zugeflogen kommen. Das Spielfeld ist meines Erachtens ein wenig zu klein geraten, und auch der Ball wirkt aufgrund seiner zweifarbigen Darstellung beinahe winzig.
Der Aufbau der verschiedenen Level, die Anordnung der Steine also, erinnert mich stark an *Arkanoid,* doch ungeachtet dieser sicher nicht ganz zufälligen Ähnlichkeit hat THE WALL gegenüber seinem „großen Bruder" einige Vorteile. Alles in allem hat mich das Programm zwar nicht gerade vom Stuhl gerissen, was aber sicher auch ein wenig daran liegt, daß man in der letzten Zeit das Thema *Breakout* ein wenig zu breit getreten hat. Auch wenn ich ein großer Fan dieses Spielegenres bin, meine ich, daß man so allmählich mal mit den ewigen neuen Varianten und Varianten-Varianten Schluß machen sollte. Wer für seinen Amiga noch kein Programm dieser Art besitzt, kann THE WALL kaufen, ohne es zu bereuen; anderenfalls sollte man auf das Spiel wohl besser verzichten.

Bernd Zimmermann

Grafik	**9**
Sound	**10**
Motivation	**9**
Spielablauf	**6**
Preis/Leistung	**6**

Live and let die – Ein ASM-Hit!



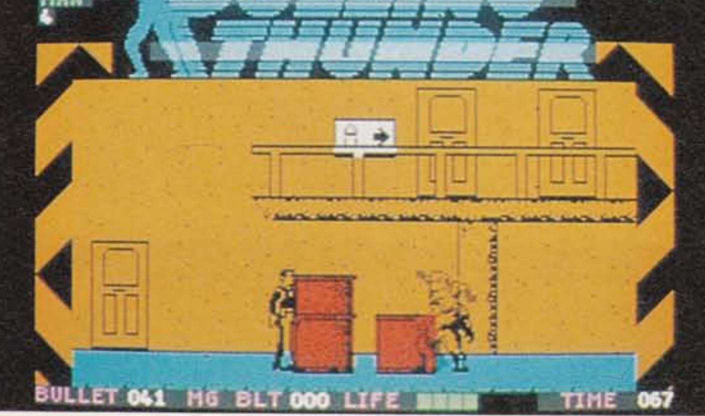
Programm: Rolling Thunder, **System:** ZX Spectrum (48k), **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham England, **Muster:** U.S. Gold

Es ist endlich soweit, die Spectrumbesitzer können sich die Hände reiben, denn sie haben nun auf ihrem eigenen Gerät die Möglichkeit, den Spielhallenrenner **ROLLINGTHUNDER** zu bewundern und natürlich ausgiebig zu spielen. Nun, worum dreht sich die ganze Sache? Als die Spielfigur, die sich hier natürlich nicht James Bond, sondern Albatross nennt, ist es Deine Aufgabe, eine Geheimorganisation zu beseitigen, die von dem abgrundtief schlechten, dubiosen und verbrecherischen Commander Geldra beherscht wird. Um dieses Ziel zu erreichen, muß man insgesamt 10 Levels bestehen. Diese einzelnen Ebenen, sind gespickt mit einigen Schwierigkeiten, die durchaus nicht immer einfach überwunden werden können. Da muß man auf Balkone springen, Bomben ausweichen und natürlich seine humanoiden Widersacher aus dem Weg räumen. Nachdem ich ungefähr diesen Text aus der Spielanleitung in mich aufgenommen hatte, dachte ich: „Kann doch gar nicht so schwer sein". Doch erstens kommt es anders, ... oder wie war das?

Na gut, nur nicht verzagen, sondern ran ans Gerät und getestet. Es erscheint also auf dem Schirm, nach ungefähr fünfminütiger Ladezeit, der Titelscreen von ROLLING THUNDER. Game starten und ab geht's. Ab jetzt hat man alle Hände voll zu tun, um seine Spielfigur zu retten, da Geldras Vasallen wirklich nichts unversucht lassen, dem Albatross das Lebenslicht auszublasen. Schon im ersten Level gibt es einige markante Stellen, an denen man wirklich nur weiter kommt, wenn man weiß, wie man die betreffenden Vasallen zu behandeln hat. Dies herauszufinden, ist nicht immer ganz einfach. Beispielsweise sollte man wissen, daß man an dem Gegner, der sich einem nach der Balkonetappe des ersten Levels entgegenstellt, am besten vorbeikommt, wenn man ihn und die großen Absätze mit einem Sprung überwindet. Die nächsten Schwierigkeiten im ersten Level tauchen bei der Barrikade aus Reifen und Sandsäcken auf, die es unserem unerschrockenen Helden zusätzlich erschweren, seine Widersacher aus dem Weg zu räumen.

Man muß zum Beispiel wissen, daß man sich auf, und nicht in die Reifen stellen muß, um die zweite Feindfigur zu liquidieren. Aber auch die nächsten Gegner sind nicht von schlechten Eltern, so daß man nach der Maxime „unterschätze nie einen Gegner, es könnte dein Tod sein", vorgehen sollte. Die Schwierigkeiten, wie könnte es auch anders sein, reißen auch im nächsten Level nicht ab. Obwohl es, verglichen mit dem ersten Level, noch relativ einfach zu überstehen ist. Doch auch hier gibt es einige Stellen, die schwierig genug sind. Zunächst sollte man wie in der vorherigen Ebene auch darauf achten, daß man seine Munitionsreserve ständig erneuert (Türen, mit stilisierter Pistole). Und möglicherweise, wenn eine Tür mit einer stilisierten MG auftaucht, sich mit dieser zu versehen, indem man durch diese Tür geht, was einem den Vorteil einer schnelleren Feuerfolge beschert. Hmm.., wo war ich stehen geblieben? Ach ja richtig, ich wollte noch etwas zum Ablauf im zweiten sagen. Hat man also sein Munitionsdepot gefüllt, kann man sich daran machen, einen Turm aus übereinandergestapelten Kisten zu erklimmen, von dem aus man dann auf eine Stahlträgerkonstuktion springen muß. Jetzt kommt für die zweite Ebene der entscheidende Punkt. Man, also Albatross, muß nun über einen relativ großen Abgrund springen. Schafft man dies nicht, verliert man zwar nicht gleich sein Leben, aber es kostet eine Menge Zeit, den Turm wieder von neuem besteigen zu müssen. Es ist zwar nicht schlimm, wenn einem das einmal passiert, aber spätestens beim zweiten Mal, wird die Zeit, um es milde auszudrücken, extrem knapp. Nachdem man sich in diesem zweiten, ich würde es mal im Vergleich zum ersten und dritten als Ausruhlevel bezeichnen, vergnügt hat, geht es dann im dritten Spielabschnitt wieder voll zur Sache. In diesem Bereich sieht man sich unvermittelt einem wahren Kugelhagel ausgesetzt. Hier besitzen die Feindsprites sogar die Frechheit, häufig aus der Hocke zu schießen, was in den ersten beiden Levels höchst selten ist, in den meisten Spielen praktisch nie vorkam. Es ist nun also stärkste Konzentration angesagt. Und das ist genau der Punkt, an dem es, nachdem man überhaupt dorthin gelangt ist, am meisten mangelt. Um dieses Level zu erreichen, verbringt man nämlich mindestens..., wenn nicht noch mehr Zeit, und irgendwann geht es halt nicht mehr, auch wenn es noch so viel Spaß macht.

Tja Leute, wie ihr über die ersten beiden Runden kommt, wißt ihr ja nun ungefähr. Aber ich will euch ja nicht die Motivation nehmen, auch selbst mehr über dieses wirklich excellente Spectrumspiel zu erfahren. Denn dieses Spiel hat nicht nur eine gute Grafik und brillant gelöste Animationen aufzuweisen, sondern verfügt für ein, im wahrsten Sinne des Wortes, Ballerspiel auch über einen sehr anspruchsvollen Spielverlauf. Diese Spiel ist wirklich nur dann zu lösen, wenn man sich sehr stark damit befaßt und alles, was man tut, höchstmöglich perfektioniert, damit man nicht in einfachen Situationen unnötig eine Spielfigur verliert. Nur dann kann man sich Chancen ausrechnen, irgendwann einmal dem Big Boss, Geldra, gegenüberzustehen und seine verbrecherische Organisation auszulöschen. In diesem Sinne verabschiede ich mich mit Krämpfen im Arm, Knoten im Hirn und der Empfehlung an diejenigen, die einen Spectrum besitzen, sich dieses Spiel zuzulegen. Denn wenn man erstmal angefangen hat ROLLING THUNDER von **U.S. GOLD** zu spielen, kann man sich kaum noch davon lösen, so daß es in meinen Augen eine gute Investition darstellt. Zumal dieses Game unter dem Aspekt des Spielablaufes der Spielhallenversion kaum nachsteht. Die grafischen Nachteile gegenüber dem Spielhallenfeature sind natürlich systembedingt. Doch diesen Punkt kann man nun wirklich nicht absolut, sondern nur systemspezifisch bewerten, und da schneidet das Spiel dann wieder sehr gut ab. Tja, dann bleibt mir nur noch, denjenigen, die sich dieses Game zulegen, zu raten, das Westernprinzip anzuwenden, das da lautet: Erst schießen, dann fragen. *jh*



Grafik	10
Sound	3
Spielablauf	11
Motivation	12
Preis/Leistung	11

Von Garfield, Odie und anderen Comic-Figuren – oder: Von den Alltagsproblemen eines Katers

Programm: Garfield in Big Fat Hairy Deal **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, **Preis:** ca. 60.-- DM (Diskette), ca. 35.-- DM (Kassette), **Hersteller:** The Edge, England, **Muster:** [2].

Wer ist faul, bequem und hat immer einen Riesenhunger auf italienische Spezialitäten? Welcher Kater benimmt sich aufmüpfig gegen seinen „Herrn"? Na klar, daß es sich hier nur um Garfield handeln kann. Und genau diese Comic-Figur spielt die Hauptrolle in einem Arcade-Adventure. Verantwortlich für dieses lang erwartete Spiel ist **THE EDGE,** von denen man in der letzten Zeit ja recht wenig gehört hat. Schon allein das Titelbild spricht für sich: Garfield, wie er leibt und lebt (die Titelgrafik ließ meine Erwartungen noch höher steigen). Nach dem Laden wird **GARFIELD IN BIG FAT HAIRY DEAL** präsentiert. In der Mitte des Bildschirms steht Garfield in einer typischen Pose (cool), während eine spritzige, passende Melodie im Hintergrund spielt (mit den Tasten F1/F3 kann zwischen Melodie oder FX im Spiel gewählt werden). Und nun endlich den Feuerknopf drücken, damit der Spaß endlich anfangen kann. Hmmmm, die Grafik ist wirklich gelungen. Garfield zieht erst eine Grimasse (d.h., er versucht zu grinsen), doch dann zieht er eine ernste Miene. Bevor man jedoch mit dem Spiel anfängt, sollte man sich mit der Bildschirmanzeige vertraut machen. Die oberen zwei Drittel stellen die Räume, Straßen usw. dar. Hier spielt sich alles ab. Darunter gibt es zwei Balkenanzeigen, die den Hunger und die Verschlafenheit unseres Heldes anzeigen (dazu jedoch später). Neben dem Score werden die Gegenstände angezeigt, die Garfield mit sich umherträgt (nur ein Gegenstand!), ebenso die von Odie und Garfield's Freundin. Und nicht zu vergessen ist die Message-Zeile (unterste Bildschirmzeile), die immer genau die richtigen Bemerkungen losläßt und auch die Objektbeschreibungen anzeigt. Startet man das Spiel, steht in der Message-Zeile gleich ein typischer Garfield-Spruch: I hate mondays (wer tut das nicht?). Doch Garfield soll nicht faul herumliegen, er hat Besseres zu tun. Mit einer eleganten Bewegung meines Joysticks nach rechts trottelt Garfield stolz Richtung Küche, in der Jon am Tisch sitzt. Aber Jon ist auf Garfield nicht gut zu sprechen und schickt ihn deshalb gleich wieder aus dem Raum. Und was kommt da gleich „angesprungen"? Richtig: Garfield's „größter" Freund Odie. Da die beiden sich überhaupt nicht ausstehen können, regt das Garfield mächtig auf, das heißt, daß sein Grad an Müdigkeit recht schnell ansteigt. Und ist er erst einmal müde, na ja, dann geht überhaupt nichts mehr – Game Over. Um das Spiel zu lösen, muß der Kater verschiedene Gegenstände nach bekannter Art kombinieren. Um etwas aufzunehmen, sich genau davor stellen, dann Joystick nach unten bewegen, um den Gegenstand zu benutzen (z.B. um etwas zu essen), Joystick nach unten und gleichzeitig Feuer drücken. Und Garfield würde nicht Garfield heißen, wenn er nicht noch ein bischen mehr könnte. So kann er auf zwei Pfoten gehen, und eine überaus nützliche Fähigkeit (und seine Lieblingsbeschäftigung) kann er gegen Odie anwenden: Odie nimmt gerne umherliegende Sachen (natürlich sind es immer gerade die Dinge, die man gerade braucht) auf und stellt sie woanders ab. Um Odie nun dieses abzugewöhnen und den Gegenstand, den er mit sich führt, zu bekommen, gibt's einen saftigen Tritt in den Hintern (und Odie fliegt quer über den Bildschirm ...)



Trotzdem hat man es in der Rolle des weltberühmten Katers nicht gerade einfach, denn es gibt Dinge, die man nicht eindeutig zuordnen kann (wozu braucht man die Anissamen, eine Maurerkelle usw.). Lediglich die Lampe hat einen sofort erkennbaren Sinn: Im Untergrund ist es anfangs dunkel, doch die Lampe bringt Licht ins Ungewisse und zeigt auch weitere Wege. Worauf man auch unbedingt achten sollte: Daß Garfield ein gefräßiges Tier ist, dürfte wohl jedem bekannt sein (es ist ja auch unschwer an seinen Körperformen zu erkennen). Also immer darauf achten, daß er „gesättigt" ist (dafür gibt's 'ne Extra-Anzeige). Bekommt er nichts zu essen, frißt er den Gegenstand, den er gerade mit sich trägt. Egal, ob es sich um Blechbüchsen, Decken usw. handelt, Garfield verdrückt alles (Mampf!).

Die Grafik ist gut, die Animation gelungen. Leider habe ich Garfield's Freundin Nermal nicht gesehen, aber man will ja eine Weile was zu spielen haben. Der Sound und die Effekte sind ebenfalls gut. Das Beste an allem ist zweifellos der Spielablauf. Da stimmt aber auch alles! Nicht nur die Liebhaber von Garfield-Comics werden begeistert sein. Wer GARFIELD IN BIG FAT HAIRY DEAL noch nicht hat, sollte es sich schleunigst besorgen, bevor es ausverkauft ist.

Stefan Swiergiel

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



»Garfield, wie er leibt und lebt ... Get it!«

Up, up and away!

Programm: After Burner, **System:** Sega, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 18.

Der Spielautomat **AFTER BURNER** macht ja schon seit einiger Zeit von sich reden. Jetzt ist es endlich soweit, daß dieses Spiel auch in die Wohnzimmer Einzug hält. Zumindest die Besitzer eines SEGA-Gerätes können nun in den Genuß einer ganz gut gelungenen Automaten-Umsetzung gelangen. Wobei sich das Wörtchen „gut" aber leider nur auf die Grafik und das Tempo bezieht, denn die Atmosphäre des Automaten kommt nicht rüber.

Worum geht's? Als Pilot eines F14-Tomcat-Fighters müssen Sie allerlei feindlichen Flugzeugen den Garaus machen. Dazu erblicken Sie das Spielgeschehen in einer 3D-Darstellung, in der das eigene Flugzeug zu sehen ist. Es handelt sich also nicht um einen Flug-Simulator. Mit diesem Flugzeug kann man nun einige Manöver fliegen. Dazu zählen einfache Manöver, wie Sinken, Steigen und Kurven fliegen, aber auch eine Rolle ist möglich. Leider kann man keinen Looping „hinlegen", der wäre das einzige Manöver, was mir fehlt.



Die feindlichen Flugzeuge kommen auf den Spieler zu und müssen, wie sollte es auch anders sein, abgeschossen werden. Unter den Angreifern befinden sich die unterschiedlichsten Flugzeugtypen; von den russischen „Backfire A und B" bis zur britischen „Harrier" ist alles dabei. Warum aber der Pilot eines Tomcat auf einen Harrier schießen sollte, ist mir nicht ganz klar. Aber was soll's, ist ja nur ein Spiel! Zur Verteidigung besitzt die eigene Maschine zwei MG's sowie eine unbegrenzte Anzahl Raketen. Die Raketen sind mit Zielsuchköpfen ausgestattet. Einmal aufs Ziel eingestellt, verfolgen sie es automatisch. Die Rockets eignen sich hervorragend dazu, ein Flugzeug „runterzuholen", das nicht mehr im Erfassungsbereich der beiden Bordkanonen ist.

Das gesamte Spielgeschehen läuft in einer irrsinnigen Geschwindigkeit ab und wird von einem brauchbaren Sound begleitet. Die hohe Geschwindigkeit führt aber, vor allem in den höheren Leveln, schnell zu einiger Hektik. Nicht zuletzt deswegen, weil die Angreifer auch Raketen auf den Spieler abschießen. Die Spielmotivation ist zu Beginn recht hoch, sie läßt aber nach, wenn man die einzelnen Level, von denen es nur drei gibt, erst einmal kennt. Am Ende des dritten Levels gibt es eine Bonus-Sequenz, in der man in der Luft auftanken kann. Man sieht hier ein riesiges Tankflugzeug, das etwas unruhig in der Luft liegt. Schafft man es, hier anzukoppeln, dann gibt's reichlich Bonus-Punkte. Zum Tanken hat man nur eine bestimmte, recht kurze, Zeitspanne zur Verfügung. Ist die Zeit abgelaufen, oder hat man das Ankoppeln geschafft, dann geht's ins nächste Bild. Die einzelnen Level unterscheiden sich in der Hintergrundgrafik und in der Menge der Raketen, die die Feinde auf einen abschießen. Hätten die Programmierer einige Level mehr eingebaut, so wäre ein wirklicher Hit entstanden, aber auch so hat AFTER BURNER einiges zu bieten. Die Start-Sequenz zum Beispiel ist sehr gut gelungen. Hier gibt es auch sowas wie Sprachausgabe, die sich aber, aus was für Gründen auch immer, auf zwei Worte beschränkt: „GET READY". Ein bißchen wenig! Wer auf schnelle Action-Spiele steht, der ist mit AFTER BURNER sicher gut beraten, an das Original kommt die Umsetzung aber nicht ran.

Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Anarchie für 10 Mark

Programm: Anarchy, **System:** Spectrum, Schneider (getestet), C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it, Abingdon, England, **Muster von:** Mastertronic, England.

RACK IT heißt das erste Billig-Label von **HEWSON** mit dem Vertrieb von **MASTERTRONIC.** Da HEWSON in letzter Zeit fast nur mit Top-Programmen glänzte (man denke nur an *Nebulus* und andere!), war ich gespannt, mit welcher Qualität wohl die Low-Budget-Produkte der Firma aufwarten würden. Eines der ersten Spiele dieser Reihe trägt den progressiven Titel **ANARCHY**, besitzt einen actionverheißenden Background, aber ein simples Gameplay.

Zur Story: Auf dem Planeten Anarchy ist aufgrund einiger Rebellen die blanke Anarchie ausgebraochen (aha!), so daß DU dazu auserkoren bist, in die Stationen der Rebellen einzudringen, um deren Waffen- und Bombenvorräte zu vernichten. Im Game sieht das dann so aus, daß man mit einem kleinen Vehikel durch ein Spielfeld mit zwei Arten von Steinchen braust, wobei Ihr alle auffällig gefärbten Steinchen vernichten müßt. Dazu darf man mit seiner Karre aber nicht direkt vor den Dingern, sondern einen Steinchenwurf davon entfernt stehen, will man mit gezieltem Dauerfeuer alle „Waffen" umnieten. Nebenbei kurven auch noch ein paar pulsierende Sprites durch die Gegend, die man durch Abschießen für kurze Zeit bewegungsunfähig machen und in der Gegend herumschieben kann, die aber bei direkter Berührung generell den Tod bringen. Hat man alle relevanten Steinchen innerhalb des Zwei-Minuten-Limits abgeschoßen, ertönt eine Art Sirene, und man muß nun ein neu aufgetauchtes Steinchen mit einem dicken „E" finden, um ins nächste Level (oh, Entschuldigung; es muß natürlich heißen: Zur nächsten Rebellenstation) zu kommen. Alle fünf Levels kommt Ihr dann in eine Station, in der eine Bombe versteckt ist. Dort werdet Ihr dann sogar auf Feinde stoßen, die sich durchs Abschießen lediglich für eine Sekunde lahmlegen lassen.

Das Ganze hört sich zwar recht simpel an, erhält aber durch das Muster des Spielfeldes und die Regel mit dem Abstandhalten einen interessanten strategischen Reiz. Besonders in den höheren Levels sind die Steinchen so gemein plaziert, daß man einiges an Überlegung aufbringen muß, um alle Steinchen richtig vor die Kanone zu kriegen. Nimmt man dann noch das Zeitlimit und die immer frecher werdenden „Rebellen" hinzu, so wird ANARCHY zu einem recht unterhaltsamen Spiel, daß die zehn Märker wirklich wert ist. Die Grafik ist zwar simpelster *Break-out*-Stil, aber das Game braucht auch keine tollen Screens für einen schnellen Spielablauf. Aufgelockert wird die Ballerei aber noch mit einem für Schneider-Verhältnisse tollen Sound, den man einem Low-Budget-Spiel gar nicht zutrauen möchte. HEWSON kann man zu diesem witzigen Spiel nur gratulieren, denn mit der Qualität, die die Firma mit ANARCHY auf dem Billigsektor gezeigt hat, darf man für die Zukunft hoffen. ANARCHY wäre nie im Leben eines Full-Price-Games würdig, gehört aber bei den Billig-Games mit Sicherheit zu den guten Spielen.

philipp

Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Von Jenseits
Ihrer
Dunke sten Träume

Frightmare

"Aus der Tiefe des Schlafs Kommt der Schreaken - FRIGHTMARE... Werden Sie überleben?











Frightmare - Ein Computerspiel fur den Commodore 64, Spectrum Schneider und bald auf dem IBM PC, Kassette 34, 95 DM, Disk 49, 95 DM (IBM 59, 95 DM).

Cascade Games Ltd., 1-3 Haywra Crescent, Harrogate, North Yorkshire, England. Tel: 0423 525325 Faz: 0423 530054.

Die „Castles" lassen grüßen!

Programm: Cogan's Run, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Softgang/Rainbow Arts, Gütersloh, **Muster von:** 10.

Wer bisher fleißig die Amiga-Reviews in der ASM gelesen hat, wird schon hier und dort mal auf den Namen **SOFTGANG** gestoßen sein. Von den Programmen, die es bisher von der Softgang gab, konnte eigentlich keines so richtig überzeugen, und dies ändert sich auch mit **COGAN'S RUN** nicht schlagartig, dennoch kann man sagen, daß man einen sehr vielversprechenden Schimmer am Horizont entdecken kann, denn „Cogan's Run" stellt alle Softgang-Programme, die ich kenne, mit Leichtigkeit in den Schatten.

„Cogan's Run" ist ein zweifellos an *Broderbund's THE CASTLES OF DR.CREEP* (C-64) angelehntes Programm, welches das Vorbild aber im Spielwitz und der Komplexität bei weitem nicht erreichen kann. (Ach, „Dr.Creep" ist gänzlich unbekannt?) Das Spielprinzip ist folgendes: Man muß, um ein gewisses Ziel (bei „Cogan" ein zentrales Terminal; bei „Creep" die Freiheit) zu erreichen, durch eine ganze Menge Gänge schlawinern, auf dem Weg einer Menge Monster etc. ausweichen, und, was das wichtigste ist, Energiebarrieren, Wände, etc., teilweise permanent, teilweise aber auch nur für kurze Zeit, durch das Betätigen von Schaltern beseitigen, bzw. deaktivieren. D.h. für den Spieler, daß er, wenn die „Labyrinthe" geschickt angelegt sind, beim Spielen auch denken muß. Somit sollte man den Spielwert etwas höher ansetzen. Da „Cogan's Run" aber trotzdem nicht der große Hit ist, hat man wohl schon an der Einleitung gemerkt. Ein Grund dafür, daß ich „Cogan" nicht so positiv empfand wie die „Castles", ist wohl der, daß unser Cogan ein ausgesprochener Einzelgänger ist, wodurch die Teamwork-Motivation entfällt. Die Grafik, hmm, schlecht ist sie ja nicht, aber irgendwie fehlt mal hier was und da mal was. Die Animation des Männleins, das über den Screen spaziert, Schalter betätigt und ein wenig (zumindest ganz am Anfang des Spiels) auf einen (durch Schalter aktivierten – tückisch tückisch!) Roboter schießt, der, ich kann mir den Vergleich einfach nicht verkneifen, ungefähr so aussieht, als hätte der Grafiker den Film „Das schwarze Loch" in Schwarz-Weiß gesehen, ist nicht unbedingt umwerfend. Ansonsten gibt es an der Grafik nicht sehr viel auszusetzen. Hier und da hätte man ein paar Dinge schöner gestalten



sollen, aber was soll's? Alles in allem mittelmäßig. Der Sound ist amigamäßig und bringt, wenn man sich mal in aller Ruhe mit dem Programm auseinandersetzt, eine recht dichte Atmosphäre rüber. Wenn man sich den Sound eine Weile um die Ohren gedröhnt hat, schwirren einem nur noch Begriffe wie „Höhlenkoller", „Hölle", „Tod & Teufel" (was keinerlei Okkultismus meinerseits ist, ehrlich!) und „Schnellimbiß" durch den Kopf. Da es aber nicht sonderlich schwierig ist, einen Soundsampler zu bedienen, und da die Sounds soooo toll nun auch wieder nicht sind, bekommt der Sound eine mittlere Bewertung. Abschließend kann man sagen, daß bei COGAN'S RUN recht solide gearbeitet wurde. Programmtechnisch gibt es nichts zu beanstanden, außer daß (was aber keine direkte Kritik ist) die Zahl der bewegten Objekte nicht gerade sehr hoch ist. Akzeptabel!

Uli

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Das Ritter-Fiasko

Programm: Knight Games 2 - Space Trilogy, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** English Software, Manchester, England, **Muster von:** English Software.

Wir schreiben das Jahr 3002. Trotz des immensen technischen Fortschritts scheinen ein paar alte Unsitten immer noch nicht ausgerottet zu sein. Denn auch jetzt werden Turnierkämpfe ausgeführt, dies mal allerdings mit schnellen Raumschiffen und heißen Laserkanonen. Insgesamt drei Sektoren müßt Ihr so bei **KNIGHT GAMES 2** von **ENGLISH SOFTWARE** überwinden, wenn Ihr Held des Universums werden wollt. Habt Ihr einen Sektor geschafft, bekommt Ihr ein Password, mit dem Ihr den nächsten Sektor, sprich das nächste Spiel, nachladen und starten könnt. Im ersten Sektor muß man zunächst dreimal jeweils 10 Aliens aufsammeln und zur Startrampe bringen. Klar, daß der Schwierigkeitsgrad und die Angriffe diverser Aliens nach und nach zunehmen. Besonders fies ist dieser blöde Magnet, der einen dauernd verfolgt und durch einen gezielten Treffer nur für eine kurze Zeit bewegungsunfähig wird. Der gelungene Abschuß einiger anderer Feinde bringt dagegen Bonuspunkte, Energie und mehr Power für die Reserven. Zwischen den einzelnen Level kann diese Reserve dann nach Belieben dazu verwendet werden, die Status-Anzeigen wieder aufzufüllen. Soweit, so gut, kommen wir also nun zum Game selbst. Der Bildschirm scrollt horizontal nach links und rechts und macht den Blick frei auf ein paar ganz hübsche Backgrounds. Leider ist diese ganze Szenerie nur zwei Bildschirme groß, so daß man kaum viel Abwechslung verlangen darf. Ermuntert durch ein paar gut gemachte Baller-Sounds, die mir fast noch besser als die eher durchschnittliche Titelmelodie gefielen, machte ich mich auf die Jagd nach „meinen" Aliens. Doch, oh Graus, was mußte ich feststellen? Die kleinen Kerle müssen durch viermaliges Berühren erstmal dazu



„überredet" werden, an Bord zu gehen! Dann aber machte ich mich schnell aus dem Staub und lieferte den Kerl auf meiner Basis ab. Übrigens: Kennt Ihr das Uralt-Spiel *Defender*, das es auch mal als Spielhallenautomaten gab? Die Handlung war da nämlich ganz ähnlich! Na ja, jedenfalls sammelte ich weiter so vor mich hin, bis, ja bis plötzlich mein Schiffchen mangels Energie den Abgang



machte. Was konnte der Grund dafür sein? Nach einigen Tests entdeckte ich den Grund dafür, und diese Erkenntnis lies meine Motivation vollends baden gehen: Von oben regnet es während des ganzen Spiels massig kleine Bömbchen, die in einer zufälligen Höhe explodie-



Gut!

Programm: Kung-Fu Kid, **System:** Sega, **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 19.

KUNG-FU KID für das **Sega Master System** ist eine Herausforderung für jeden Karate- und Kung-Fu-Fan. In dem Spiel fordern sie den bösen Madandas zum Kampf heraus, um den Tod Ihres Kung-Fu-Lehrmeisters Tayron zu rächen.

Aber bis Sie Madandas Burg Lion's Castle erreichen, müssen Sie erst noch gegen viele von Madandas dämonische Kreaturen bestehen. Zum Beispiel gegen Monster Indara, Lee the Witch, den Riesenfrosch Geroppa, Zombie-King Tao und noch gegen weitere Bösewichte. Zum Schluß taucht Mandanda mit seinen Feuerbällen auf. Ist er besiegt, ist das Spiel beendet.

Wang, der Spieler, kann nach rechts und links laufen. Er kann sich hocken, und er kann natürlich springen. Hinzu kommt, daß Sie während des Spiels einen geheimnisvollen Talisman bekommen, der Ihnen übernatürliche Kräfte und Schutz gegen die gemeinsten Monster verleiht. Der Talisman hat die Form eines magischen Amuletts. Sieben Runden voller gefährlicher Kämpfe sind zu bestehen, bevor Sie Madanda und seine Helfer besiegt haben. Kurz vor Ende einer jeden Runde treffen Sie auf ein sehr gefährliches Monster. Sobald es auftaucht, wird oben eine zweite Anzeige für das Monster eingeblendet. So können Sie sehen, wie es während des Kampfs um Wang steht. Nur mit mehreren gut gezielten Tritten und einer bestimmten Taktik kann das Monster besiegt werden. Der Talisman ist bei den Monstern wirkungslos.

Sobald Sie dieses Monster vernichtet haben, ist die Runde zu Ende, und Sie kommen danach automatisch in die nächste. Für jede Runde steht Ihnen nur eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung, die jedoch immer ausreicht, um alle Feinde zu vernichten. Verliert Wang ein Leben (er hat am Anfang deren drei), muß man noch einmal ganz von vorn anfangen.

Hat Wang es dann geschafft, auch seinen schwierigsten Gegner Madanda zu überwältigen, so wird dieser vom Blitz in die Höhe geschleudert. Es sind zwar nur sieben Runden zu bestehen, doch Wang muß insgesamt elf Monster besiegen, da in Runde sechs gleich fünf davon direkt hintereinander kommen, die zu besiegen sicher nicht einfach sind.

KUNG-FU KID ist ein gutes Action-Spiel mit einer wunderschönen Grafik. Besonders toll ist das Bild eines Drachens am Ende der fünften Runde. KUNG-FU KID ist ein Muß für jeden Karate-Freak. Allerdings: Wer ein geübter Spieler ist, braucht nach meiner Meinung nicht allzu lange, bis er das Spiel zu Ende gespielt hat.

Lothar Giesen

Grafik:	**9**
Sound:	**8**
Spielablauf:	**7**
Motivation:	**8**
Preis/Leistung:	**7**



ren. Schießt man die Dinger nicht rechtzeitig ab, wird dem Raumschiff Energie entzogen, ganz egal, ob die Bombe nun neben dem Schiff oder Lichtjahre entfernt explodierte! Also ehrlich, spätestens im zweiten Level des ersten Sektors hat man überhaupt keine Chance mehr, länger als eine halbe Minute am Leben zu bleiben, denn eine Explosion folgt der anderen, ohne das man überhaupt weiß, wo die ganzen Dinger nun runtergekommen sind! Das ist ja wohl echt Schwachsinn hoch drei! Selbst wenn Ihr es wider Erwarten doch mal schaffen solltet, in den nächsten Sektor zu kommen, wird das Game keinesfalls interessanter. Dann nämlich gibt's 'ne simple Ballerei auf ein paar Sprites, während Ihr im dritten Sektor vor einer Burg (im Jahre 3002 = lachhaft!) Mann gegen Mann kämpfen müßt.

Fazit: KNIGHT GAMES 2, diese Dreiersammlung von alten Baller-Konzepten, gepaart mit einem vernichtenden Schwierigkeitsgrad, taugt für den Mülleimer, ist aber Verschwendung



jedes einzelnen Speicherplatzes, der mit diesem Game belegt wird. Forget it! *philipp*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**3**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**2**

„Qual“ durchs Labyrinth

Programm: Gauntlet II, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider CPC, Atari St, **Preis:** variiert je nach System, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England

Nach dem „legendären“ Hitlistenstürmer **GAUNTLET** , sah sich wohl **U.S. GOLD** aufgrund des großen Erfolges veranlaßt, gleich noch einen Nachfolger nachzuschieben. Dies ist im „harten“ Softwaregeschäft eigentlich gang und gäbe, wofür es auch in letzter Zeit mehrere Beispiele gibt. Diese „Remakes“ fielen aber bis auf einige Ausnahmen eher schlechter als der Vorgänger aus und ließen oft den Gedanken aufkommen, daß hier nur versucht wurde, die Popularität des Vorgängers in schnelles Geld umzusetzen. Das sowas aber nicht unbedingt zur Regel werden muß, zeigt der Nachfolger, **GAUNTLET II**, der meiner Meinung nach besser abschneidet als der Vorgänger.

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich bei GAUNTLET II gegenüber GAUNTLET I überhauptnichts geändert. Der Spieler hat also wieder die Aufgabe, seine Figur durch schier endlose Labyrinthe zu steuern und dabei gegen „Armeen“ von Enemies zu bestehen. Die Lebenskraft des Spielers, die am Anfang noch auf „satten“ 2000 Lebenspunkten steht, sinkt bei jedem „Vollkontakt“ mit den verschiedenen Monstern rapide, so daß ein Ende zumindest mit weniger Spielpraxis schnell droht. Doch durch Zaubertränke und Essensportionen lassen sich wertvolle Lebenspunkte gewinnen und der fast unausweichliche Tod um einige Levels verschieben. Einige Zaubertränke verschaffen der Spielfigur auch besondere Fähigkeiten wie z.B. Schnellschuss, Erhöhung der Feuerkraft usw.

Seine Spielfigur kann der Spieler zu Beginn der Expedition aus vier verschiedenen Personen auswählen, wobei jede spezielle Stärken oder Schwächen aufweist. Desweiteren kann man auch gleichzeitig zu zweit auf dem Bildschirm agieren, wobei natürlich Teamwork die Devise ist. Schließlich ist dies ein Kampf um das nackte Überleben.

In den einzelnen Labyrinthen, von denen aber nur immer ein Ausschnitt auf dem Screen erscheint, gilt es den Ausgang zum nächsten Level zu finden. Der Weg zu solch einem Ausgang führt meist an ganzen Kolonien von Monstern und anderem Fußvolk vorbei, das es zu eliminieren gilt – sprich Ballern, bis die Schwarte kracht. Daneben wird der Weg zu oft erlösenden Ausgängen durch verschlossene Türen, zu denen erst der Schlüssel gefunden werden muß, und andere nette Hindernisse erschwert, die oft erheblich die verbliebene Energie reduzieren.

Um überhaupt bei GAUNTLET II eine Chance zu haben, d.h. sich durch die knapp 200 Level durchzuwuseln, ist es sehr ratsam, den Two-Playermodus anzuwählen, da hier mit etwas Geschick kein Game over drohen muß.

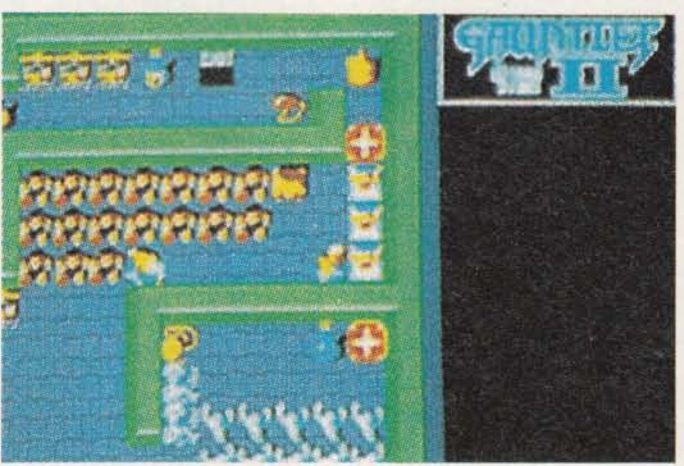
Nun, langsam werden sie sich sicherlich fragen, was denn das „Revolutionäre“ an GAUNTLET II ist. Schließlich ist dies alles schon von dem Vorgänger her bekannt. Zum einen sind eine ganze Zahl von neuen Monsterkreationen entstanden, die noch heimtückischer und noch schwerer zu beseitigen sind. Doch auch einige andere Features sind zu diesem Spiel hinzukommen. So gibt es nun „lähmende Fliesen“, auf denen die Spielfigur für einige Sekunden bewegungsunfähig als Zielscheibe für monströse Schüsse herhalten muß. Auch Wände, an denen des Spielers Schüsse einfach abprallen, wurden in das Spiel integriert. Neben diesen neuen Funktionen im Spiel, von denen ich natürlich nicht alle aufgezählt habe, wurde auch die Grafik ein wenig verbessert, wobei ich mich hier aber auf die C-64-Version beziehen muß. Sie gleicht fast immer noch dem Vorgänger, obwohl aber auch einige Neuerungen hinzugefügt wurden. Bemerkenswert ist aber die Atari St-Version. In dieser Version können bis zu 4 (vier !) Spieler gleichzeitig via Joystick agieren, was durch einen speziellen Adapter, den man sich noch zusätzlich zulegen muß, erreicht wird. Bisher hat aber niemand diese neuartige Konstruktion gesehen, so daß ich mich ganz auf die Anleitung verlassen muß.

Doch leider muß ich das bisher überwiegend positive Bild einschränken, weil doch einige negative Punkte, die schon beim Vorgänger unangenehm auffielen, nicht abgestellt wurden. Ein Beispiel hierfür ist die nicht existierende Highscoreliste, die sicherlich ein echter Anreiz zu Höchstleitstungen wäre. Aber auch eine Savefunktion, die man besonders nach einigen Stunden Spiel gerne in Anspruch nehmen würde, fehlt gänzlich. Es ist halt Nonstop-Spiel angesagt.

Die Motivation „könnte“ auch darunter leiden, wenn der Spieler bemerkt, daß sich die Level nach gewisser Zeit einfach wiederholen.

Die Frage, ob ein Kauf angebracht wäre, sollte doch jeder nach reiflicher Überlegung selbst entscheiden. GAUNTLET II ist meiner Meinung nach ein Gauntlet I mit einigen Extras, die sicherlich den Spielspaß erhöhen, aber trotzdem dieses Spiel noch lange nicht zu einem sehr guten Spiel machen. Bei meiner Bewertung beziehe ich mich aber nur auf die 8-Bit-Versionen, da uns leider noch keine Atari-St-Version vorlag. Diese Version wird sicherlich erheblich besser abschneiden.

Torsten Blum



Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	8-7
Preis/Leistung	7

Wenig

Programm: Zillion II – The Tri Formation, **System:** Sega, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 18.

Die Softwarewelle für den SEGA rollt. Doch leider ist nicht alles Gold, was rollt. Bestes Beispiel für diesen Spruch: **ZILLION II!** Grafisch gut - spielerisch, na ja! Aber mal von Anfang an. Kennen Sie *Moon Buggy?* Ja? So ähnlich sieht ZILLION II nämlich aus. Man fährt mit einem Motorrad durch einen langen Gang und ballert „Ungeziefer“ in Form von Aliens und merkwürdigen Robotern ab. Dabei muß man noch über Hindernisse springen. Wie bei *Moon Buggy* (oder auch *Moon Patrol)* werfen die fliegenden Robots auch mit Bomben um sich.



Tja, man fährt also so rum, ballert ein wenig, und das war's dann auch schon. Nicht gerade ein Spiel, bei dem Stimmung aufkommt. Sicher, es gibt andere Spiele, in denen auch nichts anderes gemacht wird, aber die waren nicht so gähnend langweilig. Außerdem ist die Steuerung mit Hilfe der Sega-Joy(-sticks?) sehr ermüdend (Krampf im Daumen garantiert). Wie alle modernen Games verfügt auch ZILLION II über Sound. Der ist aber auch nicht gut (verdammt, gibt's denn nichts Positives?). Doch! Eines gibt es, was gut ist! Die Grafik! Die ist wirklich ganz brauchbar und würde eine gute Note bekommen, wenn....die Sprites nicht so fürchterlich flackern würden. Nach soviel Negativem stellt sich natürlich die Frage: Warum wurde ZILLION II nicht zum Flop des Monats gewählt? Ganz einfach! Wir haben schon einen Kandidaten dafür, der es fertiggebracht hat, noch schlechter zu sein (auch 'ne Leistung!). Also, Sega-Fans, laßt die Finger davon, es lohnt nicht!

Ottfried Schmidt

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**4**

Da haben wir den Mist!

Programm: Kwasimodo, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** King Size/Robtek, **Muster von:** Headlines PR, England.

Von **ROBTEK** aus England kommt eine neue Katastrophe auf den deutschen Softwaremarkt zu. Das Programm, um die Sache mit dem Titel zu erhellen, hat nichts mit dem „Quasimodo" zu tun, den es vor Jahren mal von Synapse Software (glaub' ich) auf dem kleinen Atari und dem C-64 gab (war übrigens gar nicht so schlecht!). Es ähnelt eher frappierend dem Programm HUNCHBACK, das es, auch vor einiger Zeit, auf dem C-64 gab („und zwar von Ocean" klimpert es irgendwo in meinem Hinterkopf). Soviel vorweg. Inzwischen ist Kickstart gebootet, so daß ich die Programmdiskette einlegen kann. Nachdem ich den nervigen Courbois-Softwareschutz im zweiten Ladeanlauf endlich davon habe überzeugen können, daß mir ein Original vorliegt (das Ding ist echt widerlich. Man muß sich bei der Eingabe eines Codezeichens nur mal vertippen, schon darf man den ganzen Mist nochmal laden), sehe ich mit Entsetzen den Titelscreen. Blöder geht's kaum. Dazu noch die brüllende Musik, deren einziges Instrument so ... mäßig gesampelt ist, daß aus den Lautsprechern meiner Anlage ein infernalisches Knacken und Krachen zu hören ist (Es ist beim Versuch geblieben, eine Orgelmusik mit einigen schnellen Läufen zu programmieren. Ehrlich gesagt wären eine gesampelte Klospülung oder ein paar Feuerwehrsirenen ästhetischer gewesen). Was mich aber nach der sanften Betätigung des Feuerknopfes erwartete, der mich schon durch unzählige Schlachten begleitet hat (wie auch der gesamte Rest des Joysticks, versteht sich), riß mich im wahrsten Sinne des Wortes beinahe vom Hocker. Beinahe wäre ich mitsamt Joystick rücklings umgekippt. Daß die Bildröhre meines Monitors keinen Sprung bekommen hat, wundert mich noch heute. Das sieht also so aus: Links, auf einer Backsteinmauer (nur viel simpler), steht „Quasidodehose", der Held, mit einem Riesenbuckel (im Spiel versinnbildlicht durch einen Rucksack, der von einem Blagger-ähnlichen Sprite getragen wird). Die Animation dieses Glöckners (schrei, lach, gröhl so to speak) ist nicht ganz ideal gelöst worden, könnte man sagen. Zumindest, wenn man nicht so gemein sein will, zu sagen, daß sie einfach lächerlich ist (vielleicht ist das ja auch zur Erheiterung des „Käufers" (den es nicht gibt) gedacht, anders jedenfalls kann ich mir das nicht erklären). Von rechts kommt ein „Pfeil" angeflogen. Die Spriteroutine hierbei ist sicherlich sehr interessant. Man muß sich das ungefähr so vorstellen: Man nehme einen „Pfeil" und zeichne um seine äußeren Begrenzungen ein Rechteck, das man dann mit schwarzer Farbe füllt. Wenn nun der „Pfeil" einen anderen Gegenstand überdeckt, so wird das schwarze Rechteck mit über den hinteren Gegenstand gezeichnet. Genial! Den Programmierer haben sie wohl mit der Muffe gepufft. Ziel des Spiels ist es, die 25 Levels, die alle einzeln von der Diskette geladen werden müssen, von links nach rechts zu durchlaufen und, rechts jeweils angekommen, eine Glocke zu läuten. Hat man dies oft genug geschafft, ohne ein Leben zu verlieren, so bekommt man einen Bonus. Erwähnenswert aber auch der Sprung des Besucksackten: Er springt anscheinend so schnell, daß er einen Kondensstreifen hinter sich herzieht, oder wo kommt das Flackern her, das sich hinter dem Sprite herzieht? Daß der gesamte, schon sehr langsame Spielablauf durch den Sprung noch weiter verlangsamt wird, ist eine weitere Schluderei, die ihresgleichen sucht. Zusammenfassend kann man also sagen, daß **KWASIMODO** von ROBTEK der letzte Schund ist, den es zu kaufen gibt. Noch ein Beispiel: Wenn man mit dem Mann nach links laufen möchte, so dreht er sich gar nicht erst um – er läuft rückwärts; allerdings mit den Bewegungsphasen fürs Vorwärtslaufen. Also: Genau das richtige Programm zum Verschenken, aber bitte nicht an Leute, die keinen Spaß verstehen, da diese einem das sehr krumm nehmen könnten. *Uli*

Grafik	**1**
Sound	**2**
Spielablau	**1**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**0**

Der Zufall spielt mit



Programm: War Cars Construction Set, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** 15.

Qietschende Reifen, schnelle Autos, heiße Action - was fällt einem nicht alles ein, wenn man einen Titel wie **WAR CARS CONSTRUCTION SET** hört? Weit gefehlt, liebe Leute! Dieses neue **FIREBIRD**-Game für den schmalen Geldbeutel hat nun wirklich sehr wenig mit Autofahren zu tun. Natürlich steht in der Anleitung, daß zwei Grand-Prix-Piloten sich auf einer skurrilen Rennstrecke einen schönen Fight liefern, aber im Endeffekt geht's ganz einfach darum, auf einem gesplitteten Bildschirm mit einem ärmlichen Auto-Verschnitt über eine enge Bahn zu rasen, um ein paar blöde Fähnchen einzusammeln. Durch diese Bahnen paßt aber nur ein Fahrzeug hindurch, so daß man Zusammenstöße mit dem anderen Fahrer (Computer oder Mitspieler) vermeiden sollte. Die Bahnen laufen kreuz und quer, über- und untereinander, während man nur einen kleinen Teil der gesamten Strecke sehen kann. Der Computer gibt dabei in einem Fenster immer vor, welche Flaggen man für eine gute Punktezahl gerade finden muß. Ist der Gegner zu lästig, kann man auch einmalig eine Barriere aufbauen, aber die wertet das Spiel mit Sicherheit auch nicht mehr auf. Wem diese blöde Fahrerei nicht schon zu langweilig ist, darf sich auch noch eigene Strecken (max. 5) in einem eigens dafür implementierten, total umständlichen Editor zusammenbasteln. Die Anleitung verspricht zwar, daß zusammengebastelte Müll-Strecken, die nie funktionieren würden, vom Programm ersatzlos gestrichen werden, aber dies erwies sich im Test (glücklicherweise?) als Irrtum. Nachdem ich absoluten Schrott zusammengebastelt hatte, startete ich mein phantasievolles Game einfach, und WAR CARS stürzte unvermittelt ab, kehrte aber nicht ins Betriebssystem zurück. Da dieses Spiel sowieso reine Glückssache ist und anscheinend nicht mal für einen ordentlichen Reset verwendet werden kann, kann ich für's WAR CARS CONSTRUCTION KIT nur eine nützliche Verwendung erkennen: Zum Füllen des Mülleimers! *philipp*

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielablauf	**3**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**2**

„Elite" für Arme ...

... oder billiges „Starwars"?

Programm: 3D Starfighter, **System:** Spectrum (getestet), Schneider (getestet), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von** Code Masters.

Eine Mischung zwischen *Elite* und *Star Wars*, wo gibt's denn das? Natürlich beim Billigspielgiganten **CODE MASTERS**! Die Anleitung liest sich zunächst so harmlos wie bei vielen anderen Ballerspielen auch: Wähle einen Zielplaneten aus und ballere alles nieder, bis Du das Mutterschiff erreichst! Bei näherem Hinsehen entpuppt sich das Game mit dem verheißenden Namen **3D STARFIGHTER** aber als weitaus komplexer als ich annahm. Im unteren Teil des Bildschirms sieht man eine Instrumententafel, auf der der vorhandene Schaden am Schiff angezeigt wird sowie die Energie der Laser und des Schutzschirms. Wie beim Vorbild *Star Wars*, so sind die Laser auch hier dann am schußkräftigsten, wenn man nicht andauernd schießt, sondern den Dingern Zeit zum Aufladen läßt. Mit dem steuerbaren Fadenkreuz muß man nun nur noch die hin- und herfliegenden Aliens der Reihe nach massakrieren, und schon geht's auf zur Lichtgeschwindigkeit.



Sollte ein feindliches Ramschiff zu nahe kommen (man erkennt's leicht an dessen Größe), so empfiehlt es sich, mit „Space" den Schutzschirm einzuschalten, der natürlich auch nur begrenzte Energievorräte hat, sich aber nach einiger Zeit wieder auflädt. Nach der Reise mit Lichtgeschwindigkeit kommt eine weitere Welle mit Angreifern, zwischen denen sich nun aber ein roter Punkt tummelt. Behält man diesen Punkt im Fadenkreuz, wird er immer größer und schließlich sogar als Mutterschiff erkenntlich. Und nun kommt's: Ist man durch den Traktorstrahl an Bord geholt worden, gibt's noch einige Informationen zum Planeten und - hat man den richtigen Planeten angewählt - eine Aufgabe. Die Heimatgalaxis wird nämlich seit geraumer Zeit von einem schrecklichen Tyrannen terrorisiert, der das ganze Universum beerben will. Wenn die Rebellen sich aber organisieren und die ganze Sache richtig anfangen, könnten sie eine Superwaffe zusammenbasteln und alle Feinde auf einmal vernichten. Um diese galaktische Smart-Bomb herzustellen, solltet Ihr erst einmal den Planeten Belmar anfliegen, dann Ganta, Alpha, wieder Ganta und wieder Alpha.

So, wenn Ihr das alles gemacht habt, seit Ihr schon ein ganzes Stückchen weiter. Um 3D-STARFIGHTER zu lösen, müßt Ihr aber mit einer Spielzeit von ca. 5 Stunden rechnen. Ärgerlich ist es da allemal, daß es bei keiner der beiden Versionen die Möglichkeit gibt, den Spielstand abzuspeichern. Ärgerlich war auch, daß das Game auf die Dauer ein wenig eintönig wird, denn das Ritual beim Anfliegen eines Zielplaneten ändert sich um keinen Deut, nur die Anzahl und Clevernis der Feindschiffe erhöht sich im Laufe des Spiels etwas. Da wäre eine erstklassige Animation nicht schlecht gewesen, um den Spielfluß zu erhöhen. Der Schneider kann diese zwar bieten, besitzt aber einen ungleich höheren Schwierigkeitsgrad als die Spectrum-Fassung, die zwar ab und zu ein paar hüpfende Sprites bietet, dafür aber wesentlich spielbarer ist. Die Grafik läßt sich hingegen bei beiden Fassungen ungefähr gleich bewerten, denn beide Systeme bieten fast die selben Sprites und ein gutes, ziemlich weiches 3-Wege-Sternenscrolling. Richtig aufgetrumpft hat der Schneider aber beim Thema Sound. Zum einen gibt's ziemlich gute Digi-Speech (die Spectrum-Sprachausgabe klingt da eher wie ein chronischer Keuchhusten) und dazu noch eine gut gelungene Melodie, die das Spiel passend untermalt. Letzteres fehlt dem Spectrum völlig.

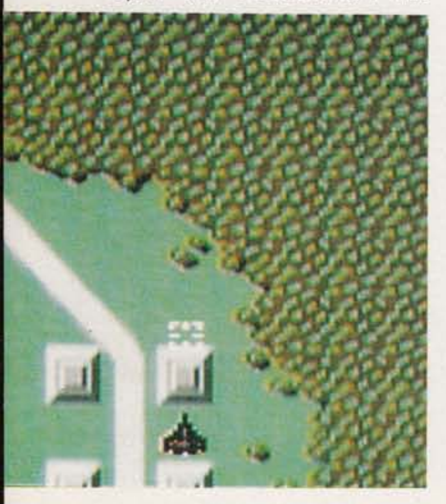
3D-STARFIGHTER konnte mich nicht in allen Punkten überzeugen, denn das Programm bietet einige Schwachstellen und hätte besser gemacht werden können. Andererseits ist das Spielkonzept ganz nett und für 10 Mark wirklich gut umgesetzt worden. Als Ablenkung für lange, langweilige Abende lohnt sich die Ausgabe eines Blauen für 3D-STARFIGHTER allemal. *philipp*

(Spectrum/Schneider)		
Grafik	8	9
Sound	3	9
Spielablauf	8	7
Motivation	8	8
Preis/Leistung	9	9

Punktum!

Programm: Point X, **System:** C-64/128, Spectrum, **Preis:** Ca. 15 DM (Kassette), **Hersteller:** Powersoft, England.

Shoot'em up is it! Ein weiteres Spiel von **POWERSOFT** mit dem Titel **POINT X** ist nun erschienen. Es handelt sich hierbei wieder um ein Spiel, das von oben nach unten scrollt und bei dem sich ein vom Spieler gesteuertes Flugzeug Level für Level hochkämpfen und dabei eine Horde von feindlichen Jägern und Bodenstationen abschießen muß. Zusatzwaffen und sonstige Extras dürfen natürlich nicht fehlen.



Ballern Sie sich also durch jede gegnerische Flotte, um schließlich im Endkampf den Point X zu erreichen. Bei jeder Kollision des Jets mit einem Gegner oder einem gegnerischen Geschoß wird die Energie des Flugzeugs um einen Punkt hinuntergesetzt. Ist die Energie ganz aufgebraucht, zerfetzt es den Flieger in alle Einzelteile. Durch Einsammeln von speziellen Objekten, welche zufällig manchmal auf dem Bildschirm herumschwirren, werden die Erfolgschancen stark erhöht. Ein weißes Objekt bedeutet Extradüsenantrieb für den Jet, während Gelb zwei Extraenergiepunkte bringt. Ein hellrotes Objekt gibt dem Flieger doppelte Feuerkraft, Rot sogar einen Vierfachschuß. Lila zerstört alle momentan auf dem Bildschirm zu sehenden Feinde, und schließlich gibt es noch 500 Bonuspunkte, wenn ein blaues Objekt eingesammelt wird. POINT X erinnert sehr stark an den Spielautomaten *XX Mission.* Vielleicht hat man sich hier nur um die Lizenz gedrückt? Dazu ist aber weder der Sound noch (was sehr wichtig wäre, will das ohnehin schon abgelutschte Spielprinzip noch irgendjemanden vom Sitz werfen) die Grafik gut genug gelungen. Sie ist nicht schlecht, doch dem C-64 fehlt dazu halt die Auflösung, außerdem sind auch die Sprites nur Grau in Grau gehalten. Das Spiel selbst leidet etwas an Unspielbarkeit. Will man nämlich Bodenstationen abschießen, muß erst ein Fadenkreuz, das nur wenige Zentimeter vom Flieger entfernt ist und immer mitgeht, auf das Bodenziel zeigen. Inzwischen haben die Schüsse der Station das eigene Flugzeug schon sehr arg beschädigt. Auch das Weiterkommen hängt vom bloßem Zufall ab: Die herunterschwirrenden Extras erscheinen oft in Situationen, in denen die Chance, sie zu erreichen, nur sehr gering ist. Die Wahl der Extras führt das Programm sehr eigenwillig aus. Die Spriteabfrage ist hier auch nicht zu genau genommen worden.

Das Spiel kann zu Beginn sogar einige Minuten fesseln, doch es fehlt die langfristige Motivation (auch ohne High-Score-Liste). Zusammenfassend ist dennoch zu sagen, daß es auf jeden Fall schon „billigere" Billigspiele gegeben hat und auch sicher wieder geben wird. Was will ich also mehr? *ef*

Grafik:	8
Sound:	5
Spielablauf:	6
Motivation:	6
Preis/Leistung:	7



AMIGA



ST

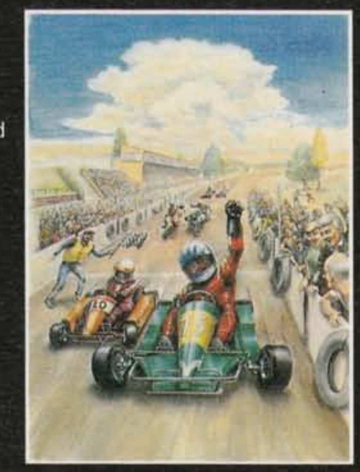


GRID START
Messen Sie Ihren 6-Gang Formel 1 Wagen (mit Booster) gegen 23 andere Wagen auf 6 weltberühmten Strecken. Üben Sie ausgiebig, bevor Sie überhaupt daran denken, auch nur am Anfänger-Rennen teilzunehmen.
AMIGA



KARTING GRAND PRIX
Go-Kart-Rennen machen viel Spass, verlangen jedoch Geschicklichkeit und Erfahrung bei der Wahl der Kettenräder und Reifen, um der Strecke, den Wetterverhältnissen und dem Fahrstil gerecht zu werden. Probelauf oder Rennen auf 8 Strecken. 1 oder 2 Spieler.
ST & AMIGA





LAS VEGAS
Sie haben 4 Dollar und brennen darauf, die Bank in Las Vegas zu sprengen. Spielen Sie an den allerneusten Maschinen, hoch oder niedrig, um schließlich am Black Jack-Tisch Ihren Traum zu realisieren.
ST & AMIGA







XR 35
Acht Sektoren, müssen Sie durchfliegen und dabei auf zahllose und äußerst bewegliche Aliens achten, die darauf warten, Ihr Schiff zu erobern. Multi-Funktions-Hintergrund.
AMIGA







JUMP JET
Sie haben die Chance, einen einzigartigen und komplexen Senkrechtstarter zu fliegen. Wenn Sie Schweben und Anflug geübt haben, beschleunigen Sie den Jump Jet und benutzen Sie das Radar, um den Gegner aus dem All zu finden. Später wird es noch schwieriger, den Flugzeugträger bei rauher See und starken Wind zu lokalisieren und darauf zu landen.
AMIGA & ST

STRIP POKER 2
Ein aufregender Pokerabend mit Samantha und Donna liegt vor Ihnen.
AMIGA & ST

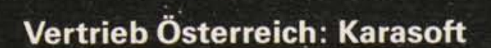
TRIVIA TROVE
Ein Spiel für die ganze Familie. Fragen über Sport, Geschichte, Musik und Naturwissenschaften.
AMIGA & ST

FLIGHT PATH 737
Ein Flugsimulator, mit dem Sie die interessantesten Aspekte des Fliegens durchlaufen. Heben Sie ab und steigen Sie über Gebirge hinweg, um dann eine sichere Landung zu versuchen. 6 Level.
AMIGA & ST





ANCO SOFTWARE LTD
35 West Hill
Dartford
Kent DA1 2EL
U.K.



Exklusiv-Vertrieb
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
D 4044 Kaarst 2

Im Blickpunkt

VAMPIRE'S EMPIRE

Senil, aber sportlich!

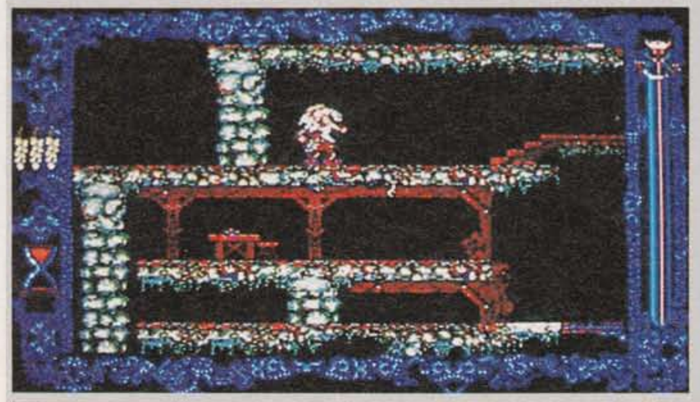
Programm: Vampires Empire, **System:** C-64, Amiga, **Preis:** steht noch nicht fest, **Hersteller:** Magic Bytes.

VAMPIRES EMPIRE, so lautet der Titel eines Programms, von dem wir eine Vorab-Version zu Gesicht bekamen. Gesehen haben wir das Produkt auf dem Amiga und dem C64. Die C64-Fassung war schon etwas weiter fortgeschritten in der Fertigung und verfügt über einen recht gut programmierten Titelsound. Dieser erreicht zwar nicht ganz den Qualitätsstandard von CHRIS HÜLSBECK-Produktionen, ist aber trotzdem der Spitzenklasse zuzuordnen. Grafisch konnte der C64 allerdings nicht mit dem Amiga mithalten. Wie auch!

Worum geht's? Ein etwas gealterter Professor van Helsing versucht, dem Grafen Dracula den Garaus zu machen. Der Fürst der Unterwelt lebt auch in der Unterwelt, nämlich in einem gigantischen, unterirdischen Höhlensystem (beim Amiga mehr als 200 Räume!). Der Spieler übernimmt die Aufgabe, den Vampirjäger sicher an allen Gefahren vorbeizuleiten. Um den Graf zu töten, benötigt man das Sonnenlicht. Doch wie bekommt man die Sonnenstrahlen bis zum Grund einer verschlungenen Höhle? Ganz einfach! Man verwendet Spiegel, um einen eingefangenen Lichtstrahl in die Tiefen der Unterwelt zu lenken. Der Lichtstrahl wandert in der Höhle umher und wird von allen möglichen Gegenständen reflektiert. Man muß nun einige Spiegel so in der Höhle anbringen, daß das Licht schließlich den Sarkophag des Vampires erreicht. Zusätzlich kann das Licht mit einer magischen Kugel eingefangen und in eine andere Richtung gelenkt werden. Natürlich hat ein echter Fürst der Finsternis auch Untergebene! Und die mögen es überhaupt nicht, wenn man ihren Boss „umnieten" will. Der Gegner gibt es allerlei, z.B. eine Sirene (weibliches Wesen), die den Professor durch ihren Gesang anzieht und ihn, wenn sie ihn erwischt, in aller Ruhe aussaugt. Ein Monster ist besonders gemein. Es versteckt sich hinter einer Säule und beißt den Professor in die Nase, sollte der so unvorsichtig sein, ihm zu nahe zu kommen. Dann laufen auch noch einige Untervampire durch die Gegend; diese kann man mit Knoblauch bewerfen, worauf sie es dann vorziehen zu verschwinden. Manchmal kann es auch notwendig sein, einen Raum so abzusichern, daß ihn kein Gegner betreten kann. In diesem Fall kann man Knoblauch an die Wände hängen. Soviel zur Handlung. Kommen wir zu den übrigen Dingen, wie Sound, Grafik und Animation:

Der Sound der Amiga-Version konnte noch nicht begutachtet werden, er war noch gar nicht in die uns vorgelegte Version eingebaut. Beim C64 war da schon mehr zu hören. Ein Urteil darüber wage ich aber erst dann abzugeben, wenn uns die endgültige Fassung vorliegt. Die Grafik der Amiga-Version ist vorzüglich! Viele, viele Details erfreuen das Auge des Spielers, auch die Animation kann sich sehen lassen. Van Helsing wird als alter, gebeugter Mann mit einer überdimensionalen Nase dargestellt. Wenn man ihn laufen sieht (sehr sportlich für einen alten Mann), dann ist jede einzelne Bewegung sehenswert. Besonders wenn man aus vollem Lauf stoppt! Dann schlittert er nämlich noch ein Stück weiter. Das Scrolling ist ebenfalls (zumindest beim Amiga) sehr flüssig und läuft absolut ruckfrei ab. Beim C64 ist es allerdings nicht so gut und ruckelt etwas. Das liegt aber an der Technik, in der die Räume aufgebaut werden, und war wohl kaum besser möglich.





Also, Freunde kniffliger Spiele und Kartenzeichner! Dieses Spiel wird Euch einiges abverlangen. Besonders die Kartenzeichner werden ihr blaues Wunder erleben!

Ottfried Schmidt

Die uns vorliegende Demoversion konnte noch nicht bewertet werden, da das Programm noch nicht fertiggestellt ist. Wir „reichen" die Noten demnächst nach.

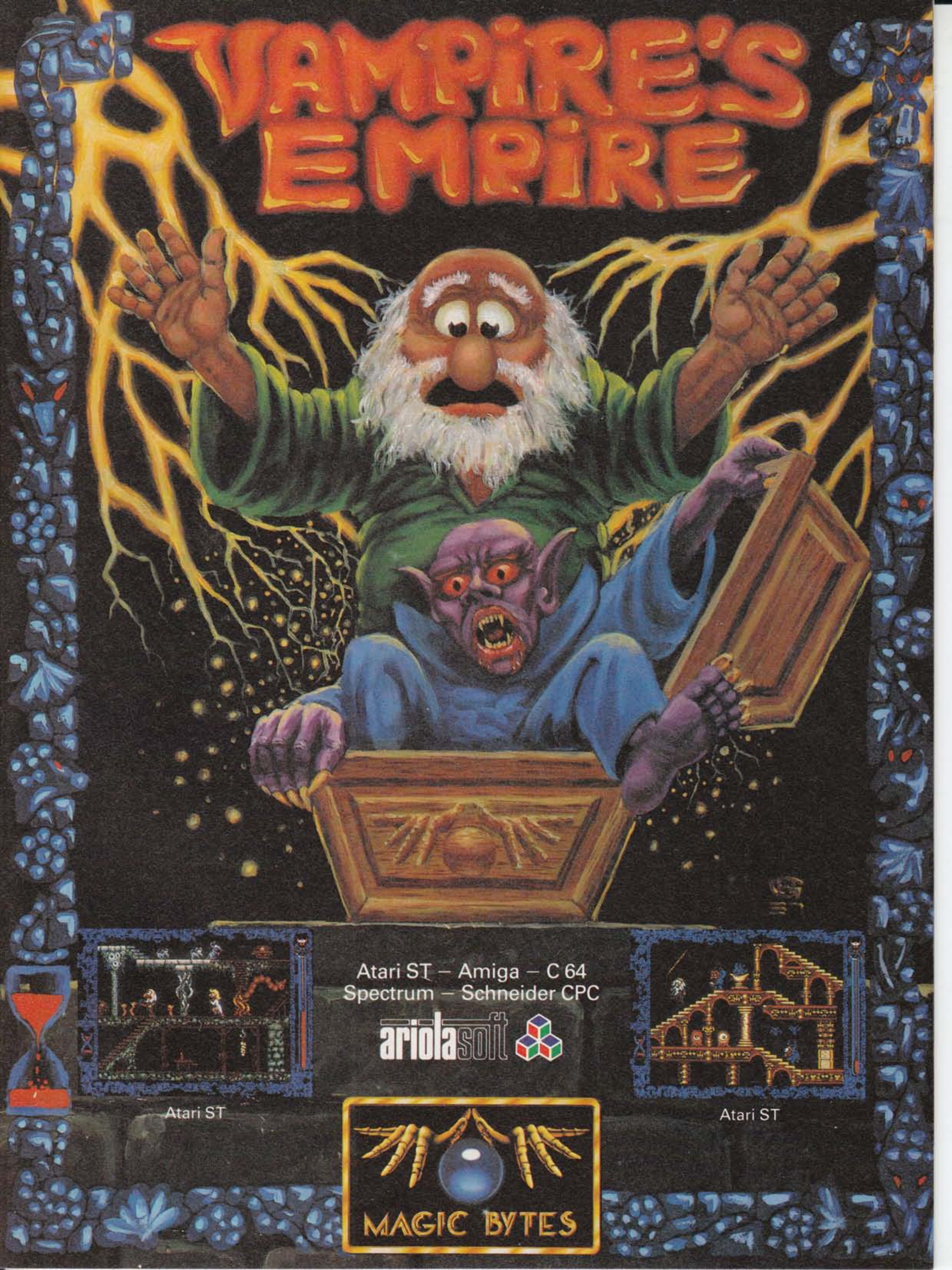
Ballern fast ohne Ende

Programm: Energy Warriors, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum, **Hersteller:** M.A.D. Mastertronic, **Preis:** ca. 15 DM, **Muster von:** Mastertronic, England.

Einen Kaffee in der Hand, sitze ich vor der „Kiste" (C-64) und warte, daß „er" sich das Programm reinzieht. Während er das tut, tue ich auch etwas. Ich „ziehe" mir nämlich die Spielanleitung, ihres Zeichens natürlich in Englisch, rein. Ich erfahre hier, daß ich mit meinem Raumschiff als Wächter (nein, nicht Nachtwächter) über zehn verschiedene Gebiete eingesetzt bin. Diese kann ich logischerweise nicht alle auf einmal spielen, sondern muß mich zwischenzeitlich immer über den Zustand der nicht gespielten Gebiete informieren, und das geht mit der Space-Taste. Zur Handlung: Ballern, ballern, ballern, und natürlich auch treffen. Denn wenn man alle feindlichen Raumschiffe abgeschossen hat, ist die Ebene gerettet, und man braucht sich nicht mehr drum zu kümmern. Ist dies geschehen, kommt man automatisch in das nächste Gebiet. Allerdings sollte der geneigte Spieler aufpassen, daß er mit den feindlichen Sprites nicht zu lang in Berührung kommt, weil diese einem langsam aber sicher die Kraft entziehen. Ansonsten sollte noch bemerkt werden, daß das Game mit einem, für C-64-Verhältnisse, sehr guten Scrolling ausgestattet ist. Außerdem wurde noch ein leichter 3D-Effekt eingearbeitet, der sich allerdings nur auf die Umgebung bezieht. Ach, jetzt hätte ich's doch fast vergessen: man kann das Spiel natürlich auch anhalten, und zwar mit der „RUN"-Taste. Sollte man Verlangen danach haben, alle feindlichen Raumschiffe, die sich auf dem Screen befinden, zu eliminieren, so braucht man nur ganz kurz das Commodore C zu drücken, denn auf diese Art und Weise wird eine Blitzbombe ausgelöst. Nun aber genug der Auflistung der Optionen, denn jetzt kommt die Kurzbewertung dieses Games in einem Satz: Also, Leute, ich denke, das Spiel ist mit 10 DM nicht überbezahlt, zumal sich auf der Rückseite der Cassette noch ein Bonusgame befindet. Man hat zwar schon Besseres gesehen, aber es ist grundsätzlich nicht zu verachten. In diesem Sinne schreite ich jetzt zur Bewertung, also dann bis demnächst. *jh*

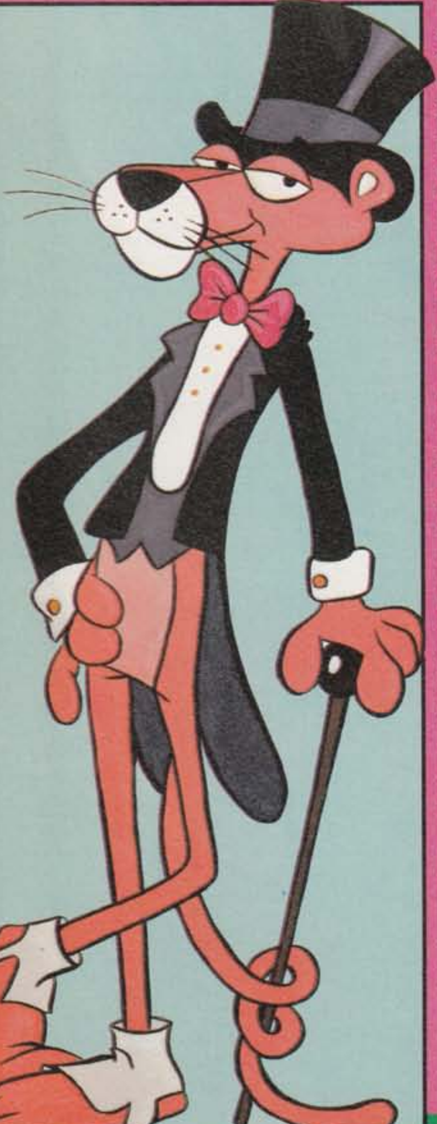
Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7




VAMPIRE'S EMPIRE
Atari ST – Amiga – C 64
Spectrum – Schneider CPC
ariolasoft
Atari ST
Atari ST
MAGIC BYTES

Im Blickpunkt PINK PANTHER

Eschwege (M.K.). Es ist ja schon so einiges versoftet worden... Vieles davon ließ so einige Wünsche offen, wenn man den direkten Vergleich zwischen Software und Buch/Film/Comic oder Brettspiel gezogen hat. Enttäuscht war man halt, da die „Ur-Vorlage“ meist nicht „gefühlsmäßig“ mit dem Soft-Artikel übereinstimmte. Ne schwierige Angelegenheit also. Dennoch: Aus bekannten Gründen wird versoftet und aberversoftet. Deshalb war ich schon ein wenig skeptisch, als Rolf von MAGIC BYTES bei uns vorbeiscrollte, um uns zwei Neuerscheinungen vorzustellen, wobei die eine („Dum-die-dum - die-dum-die-dum-die-dum - die-dum -die duuuuum - die-du-di-dum“), gewohnt abseits bekannten Zeichentrick-Kult-Film orientiert. Schon nach den ersten Minuten stellte ich fest: dies ist MAGIC BYTES beste Arbeit! Warum? Na, Jungs und Mädel, schaut Euch doch bloß mal Paulchen an. Der bewegt sich und gestikuliert ja genau so wie sein „Film-Vorgänger“! Und: Auch die anderen Personen - allen voran Inspector Clouseau - sind ja detailgenau auf den Amiga-Schirm gezaubert worden. Einfach köstlich...



Programm: Pink Panther, **System:** (vorerst) Amiga, **Preis:** stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster:** Demo-Version von Magic Bytes.

Ja, wie ich schon sagte, Rolf kam daher, zeigte und siegte. Allein das Demo-Programm vom Paulchen (nicht aus der Lindenstraße!) ließ uns aufhorchen und näher hinschauen. **PINK PANTHER** ist als eine Art Action-Adventure anzusehen, das sich in der Bedienung/Handhabung als kinderleicht erwies. Die Figuren, besonders der Rosarote Panther, sind dermaßen gut animiert, daß man sich gar nicht genug satt sehen kann! Immer wieder slapstikked er auf seine unnachahmliche Weise in den verschiedenen Zimmern des Hauses seines neuen Arbeitgebers herum. Ein großes Kompliment an **MAGIC BYTES**, die mit dieser Arbeit den endgültigen internationalen Durchbruch schaffen werden. Egal, ob bei uns, in England, Japan oder auf den Fidschis - die User werden ihre helle Freude an „unserem deutschen Paulchen“ haben. Nachdem der Kleimann („Heute ist nicht aller Tage, ich komm' wieder - keine Frage!“) sich wieder eingekriegt hat, möchte Redakteur **Thomas Brandt** gern seine Eindrücke vom Paulchen-Play schildern. Das soll er nun auch: Auf geht's! Mit dem legendären Sound von Pink Panther stimme ich mich auf das große Spiel ein. Strategie ist hier gefragt, also genau das Richtige für mich! Abgesehen davon, hat Paulchen schon in frühen Kindertagen meine Aufmerksamkeit auf sich gelenkt. Schauen wir uns nun an, was das Computerspiel bringt und ob es meine Erwartungen erfüllt.

In dem Spiel geht es um folgendes: Paulchen ist mal wieder Pleite. Aus diesem Grunde heuert er bei einem Großunternehmer an, in dessen Wohnung sich einige Kostbarkeiten befinden. Arbeit scheint für Paulchen diesmal unumgänglich zu sein, es sei denn, man könne sich der Wertgegenstände bemächtigen. Gesagt, getan! Nur: der nette Hausherr ist Schlafwandler! Damit hat Paulchen nun gar nicht gerechnet. Somit wird die Jagd nach den Kostbarkeiten zum echten Stress. Paulchen muß jetzt nämlich darauf achten, daß sein Boß unter keinen Umständen aufwacht.

Ein paar Hilfsgegenstände hat er Gott sei Dank zur Hand, die er bei Verwendung einfach aufbläßt: Ein Glöckchen, einen Wecker, ein Sprungkissen, ein Loch, eine kleine Schanze und eine Plastikimitation. Natürlich hat alles seine Bedeutung. Das Glöckchen dient Paulchen zum Beispiel für Richtungsänderungen „seines Partners“. Läutet der Pink Panther mit dem Glöckchen, dreht sich der Schlafwandler um 180 Grad und steuert auf Paulchen zu. Nachtarbeit strengt allerdings unheimlich an. Kein Wunder, daß der Comicfigur die Augen immer mehr zufallen. Sollte also der fleißige Dieb kurz vor dem Einschlafen sein, benötigt man den Wecker. Mit seiner Hilfe wird Mister Langfinger wieder hellwach. Doch muß man darauf aufpassen, daß der Mann im Nachthemd in einem anderen Raum ist, da er sonst aufwacht. Damit der gute Herr auch nicht um jedes Hindernis mit Hilfe des Glöckchens gelenkt werden muß, hat man noch die kleine Schanze und das Sprungkissen. Dadurch kann der Besitzer der Kostbarkeiten auch mal über ein Sofa fliegen oder über einen Tiger-Kopf „gehoben“ werden (siehe auch Freddie Finton in „Dinner for One“!), ohne über ihn zu stolpern. Die Plastikkopie von Paulchen kann gerade bei länger dauernden Zugriffen mal nützlich sein. Hat der gute Mann in einem Raum mal frei Bahn, so stellt man die Figur nur am anderen Ende auf, so daß der Schlafwandler den Raum zweimal durchschreitet. Hinterlistig ist die letzte Hilfsfunktion - das Loch! Natürlich gibt es auch Kostbarkeiten. So taucht unter anderem auch Inspektor Clouseau auf. Der eifrige Polizeibeamte möchte Paulchen doch unbedingt fassen. Paulchen ist natürlich nicht dumm und greift auf das Loch zurück. Dieses hat die Eigenschaft, daß jede Spielfigur darüber weglaufen kann, nicht aber der Inspektor. Wie in der Fernsehserie laufen alle über ein Hindernis, ohne daß ihnen etwas passiert, doch nur der Inspektor fällt in dieses besagte Loch (auch Clouseau-Film-Darsteller Peter Sellers hatte so einige Probleme).



Hat es Paulchen dann tatsächlich geschafft, alle Wertgegenstände im Haus einzusammeln, gelangt er ins nächste Level, sofern er vorher im Supermarkt (irre Idee!) die richtigen Utensilien eingekauft hat. Immerhin steigen die Ansprüche seines Geldgebers. Im nächsten Level braucht er schon einen Zylinder oder vor dem Schlußlevel gar ein Auto. Also Zeugnisse ganz besonderer Art. Dieser neue Wohlstand bei Paulchen läßt den Hausherrn natürlich aufmerken, so daß dieser allerhand Leute engagiert, die dem Pink Panther nicht gerade wohlgesonnen sind. Sie versuchen, ihn auf frischer Tat zu ertappen, so daß die nächtlichen Aktionen immer schwieriger (stressiger) werden. Trepp auf,

von MAGIC BYTES

Trepp ab bleiben sie ihm auf der Fährte...
Und so geht's dann weiter im Abenteuer. Mehr verraten wollen wir Euch nicht. Wenn der „Rosarote" erstmal fix und fertig bei uns angekommen ist, gibt's dann eine weitaus exaktere Berichterstattung. Wir haben, wie gesagt, nur das Demo gesehen. Und außerdem wollen wir nicht alle Geheimnisse, die uns Rolf zuflüsterte, gleich an die große Glocke hängen. Das werdet Ihr sicher verstehen. In der „Zwischenzeit" (ich meine, bis der PINK PANTHER gebrauchsfertig ist), wird **ein ASM-Leser mit einer Begleit-Person seiner Wahl eine Hollywood-Reise gewinnen, die von MAGIC BYTES verlost wird.** Näheres dazu erfahrt im Anschluß an diesen Bericht! Aber: Freut Euch jetzt schon auf ein wahrlich köstliches Abenteuer mit einem Pink Panther Super Star!

THOMAS BRANDT/ MANFRED KLEIMANN



ASM-DAUER-POWER

Die Preise: HOLLYWOOD für zwei Personen

(Flugreise zum Film-Mekka; Besichtigung des MGM-Filmgeländes)

2. Gutschein für die drei weiteren Magic-Bytes-Spiele

3.-50. Je eine kleine PINK PANTHER-Figur



Die Fragen:

... die richtigen Antworten schreibt Ihr auf eine Postkarte. Diese ab an die ASM-Redaktion, Kennwort: „Hollywood, Postfach 870, 3440 Eschwege.

1. **Wer spielte den Inspektor Clouseau in dem Film, mit dem Pink Panther bekannt wurde?**
2. **Nenne mindestens zwei Gegenstände, die Paulchen im Spiel aufblasen kann!**
3. **Nenne drei weitere MAGIC BYTES-Spiele!**

Weitere Wettbewerbe



Wer beim OCEAN-PLATOON-Wettbewerb mitmachen und gewinnen möchte, muß folgende Fragen richtig beantworten:

1. Wer führte Regie im Film PLATOON?
   a) Stephen Spielberg
   b) Oliver Stone
   c) Peter Yates
2. Wie heißt der Boss von OCEAN?
   a) David Ward
   b) Manfred Kleimann
   c) Miles Rowland
3. Wieviele Level gibt's im PLATOON-Game?
   a) 4 b) 5 c) 6
4. Nennen Sie die Namen dreier Level!
   a) Jungle b) Forest c) Bunker
   d) Swamp e) Killing Fields f) Village
   g) Tunnel h) Mountainside
5. Wer singt das Lied auf der Gratis-Audiokassette, die dem Game PLATOON beiliegt?
   a) Michael Jackson b) Smokey Robinson
   c) Clare Barnwell
6. In welchem Land spielt PLATOON?
   a) Kambodscha b) Korea c) Vietnam
7. Wie heißt die Verleihfirma von PLATOON?
   a) RCA Columbia b) Thorn EMI
   c) Warner Brothers

Kennwort „PLATOON“



Einen Video-Rekorder + ein PLATOON-Video (in Deutsch) + OCEAN-PLATOON-GAME + ein T-Shirt



Ein PLATOON-Video (in Deutsch) + ein OCEAN-PLATOON-GAME + ein T-Shirt

3. Preis:

Ein OCEAN-PLATOON-GAME + T-Shirt

OCEAN-PLATOON gibt's für: C-64, Schneider, ST, Spectrum und Amiga.











ALPHASOFT Distribution

Vogelsaue 47, 5600 Wuppertal 1
Tel. (0202) 711321

verschenkt anläßlich Ihres zweijährigen Bestehens 20 MSX-GAMES (Kassetten)

5x Tenth Frame · 5x Jackle and Wide · 5x Streaker · 5x BOP

Kennwort: „ALPHASOFT“

Nur eine Frage ist zu beantworten:

„Wie lange existiert die Firma ALPHASOFT?“

a) seit 1985 b) seit 1986 c) seit 1987



Haupt-Preis:

Ein CD-Player + einmal TERRAMEX (C-64 oder Atari ST) + der neuen Jethro Tull-CD

2. bis 10. Preis

Je einmal TERRAMEX (wahlweise Commodore 64 oder Atari ST)

Auch hier müßt Ihr ersteinmal ein paar Fragen beantworten, um die Chance zu erhalten, unter den glücklichen Gewinnern zu sein!

Frage 1: Wie heißt das Low Budget-Label von Grand Slam?
a) Bug-Byte b) Mug-Byte c) Bug-Force

Frage 2: Wie heißt das Software-Haus „Argus Press Software" jetzt?
a) Grand Slam Entertainment
b) Big Bang Entertainment
c) Martina Slang Entertainment

Frage 3: Welcher berühmte Sänger verwendet ein Musikinstrument, das in TERRAMEX dringend gebraucht wird?
a) Ian Anderson b) Jon Anderson
c) Tom Anderson

Frage 4: Wie heißt die deutsche Figur in TERRAMEX?
a) Herr Krusche b) Herr Krull c) Herr Kleimann

Frage 5: Wie heißt das kürzlich von Grand Slam veröffentlichte, erfolgreiche Game nach einer Buchvorlage von Tom Clancy?
a) The Hunt for the Red Indian
b) The Hunt for Red October
c) The Hunt for Blue November

Im Exklusiv-Vertrieb von ARIOLASOFT

"GRAND SLAM" ENTERTAINMENTS LIMITED PRESENTS



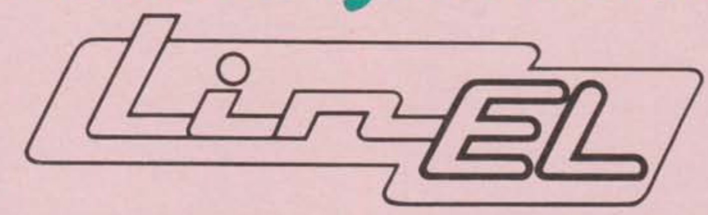
Kennwort: Terramex



Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. April 1988. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Tolle Preise für Eure wahnwitzigen Ideen!

Aufgepaßt, Ihr Leute von heute: LINEL, das bekannte Programmier-Team aus der Schweiz, sucht Jungs und Mädel, die ihre Ideen zum Thema Software-Erstellung zum Besten geben wollen. Der Lohn für Eure schriftstellerische Arbeit: die kommenden fünf Games von LINEL (Amiga oder ST). Desweiteren gibt's auch noch Programm-Pakete für alle die User, die einen anderen Rechner zuhause rumstehen haben. Was Ihr dafür tun müßt, erfahrt Ihr jetzt:



Der LINEL-Wettbewerb wurde in Zusammenarbeit mit der ASM-Redaktion aus der Taufe gehoben. ASM wird alle Eingänge prüfen, nach den verschiedenen Spielgattungen sortieren und, falls erfolgversprechend, an LINEL weitergeben. ASM sucht also Leute, die eine Spielidee zu Papier bringen. Dabei ist es völlig unerheblich, ob man sich für ein Action-, Strategie-, Sport- oder Adventure-Game stark macht. Bedingung ist eine Art Drehbuch mit Skizzen und genauen Handlungs- oder Ablaufbeschreibungen. Von großem Vorteil wären detaillierte Pläne, wo die eigene Position sowie die des Gegners/der Gegner ersichtlich sind. Auch Landschaftsbeschreibungen und -darstellungen sollten nicht fehlen. Bei anderen Genres sollte man Spielfelder genauer erläutern oder exakte Raumbeschreibungen mit Text (und vielleicht auch Grafik?) schriftlich und skizziert mitliefern. So kann man also seiner Phantasie freien Lauf lassen, egal, ob man sich für ein Brettspiel, ein Adventure, ein Strategie- oder Action-Spiel entscheidet.
Neben den obengenannten Preisen für gelungene Konzepte wird es desweiteren einen Geldpreis in Höhe von 1000 Mark geben, falls ein oder mehrere Spiele von LINEL (in modifizierter oder in Original-Form) auf den Markt gebracht wird/werden.
Sendet bitte Eure Szenarios, Skizzen oder was Euch sonst noch wichtig erscheint **bis zum 15. Juni an die ASM-Redaktion, TRONIC-Verlag, Kennwort: LINEL-STORY.**

GO with GO!

Go! ist ein neues, junges, frisches Software-Label, das phantastische Ideen zu Spielen umsetzt! Go! ist ein „Unter-Label" einer alteingesessenen Software-Firma, die schon seit Jahren ein Begriff für die Software-Freunde ist. Also! Beantworte folgende Frage:
Go! gehört zu ......

Der Lohn für Eure Bemühungen: die Chance, folgende Preise zu gewinnen:

Haupt-Preis: (Kassettenversionen entweder für C64, Schneider od. Spectrum)

BRAVESTARR + TRANTOR + CAPTAIN AMERICA + SIDEARMS

2. bis 21. Preis:

Je einmal SIDEARMS + Poster
(Kassettenversion entweder C-64, Schneider oder Spectrum)

KENNWORT: GO!



GO! MEDIA HOLDINGS LIMITED, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX TEL: 021 356 3388.

EAS Computertechnik

liegt gut im Rennen!

Ferdinandstraße 16
4630 Bochum 1

Deshalb gibt's 10x Rallye Master (Amiga) zu gewinnen.
Kennwort: EAS





Sport-Kaleidoskop

Calgary für den Hausgebrauch

Programm: Winter Olympiad 88, **System:** Atari ST, C-64, C-16, Amiga, IBM, Spectrum, Schneider, **Preis:** Je nach System bis ca. 65 DM, **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** [1] / [2] / [9] / [13] / [15] / [26].

Calgary läßt grüßen ... Na, endlich, es wäre auch wirklich schade, wenn der Winter übers Land ziehen würde, ohne daß es für die langen kalten Winterabende ein anständiges, zur Jahreszeit passendes Sportspiel gibt. War es zur Jahreswende 86/87 der Megaseller *Wintergames*, so kann sich für diese Saison **TYNESOFT** große Hoffnung machen, mit **WINTER OLYMPIAD '88** den Renner unter den Sportspielen zu landen. Was das Programmierteam hier geleistet hat, ist wirklich gut durchdacht und bis auf kleine Schnitzer auch wirklich gut umgesetzt worden. Natürlich kommt WINTER OLYMPIAD '88 auf der Originalitätsskala kaum über null. Viele Spielelemente sind von *Wintergames* übernommen worden, haben aber doch alle ihren persönlichen Reiz. Technisch gesehen schneidet die Winterolympiade sehr gut ab. So ist es zum Beispiel das erste ST-Spiel, das ein von vielen Experten für unmöglich gehaltenes zweistufiges, horizontales Ganzseitenscrolling aufweisen kann. Man merkt bei allen Disziplinen, daß hier sauber und mit Liebe zum Detail gearbeitet wurde. Hier zeigt sich einmal mehr, wie nützlich es sein kann, wenn Programmierer, Grafiker und Soundexperten ein Team bilden.

Der einzige wirkliche Schwachpunkt des Spiels ist wohl das Auswahlmenue. Hier fehlt vom Trainingsmodus bis zur Auswahl des Joystickports einiges. Wenigstens hat man noch an eine abspeicherbare Weltrekordliste und an ein Menue zum Auswählen für einzelne Disziplinen gedacht.

Vor dem Beginn der Disziplinen ist es noch möglich, sich die Eröffnungszeremonie anzusehen, die ich aber hier nur sehr kurz erwähnen möchte, da sie nur aus einem Bild besteht und eher lästig ist. So, nun aber auf zu den Rampen und Pisten!

Die erste Disziplin im Schnee ist Downhill (zu deutsch: Abfahrt). Für Nicht-Wintersportler sei gesagt, daß es darum geht, einen Abhang in einer möglichst schnellen Zeit herunterzufahren. Leichter gesagt als getan, denn leider ist der Kurs mit Bäumen, herumliegenden Ästen und Frostwasserpfützen nur so gepflastert. Für das ganze Geschehen hat man eine 3D-Sicht gewählt. Dabei fährt man perspektivisch hinter der zu steuernden Spielfigur her. Dies ist zu Anfang etwas schwierig, weil man nie genau sehen kann, was vor dem Pixelhelden liegt. Aber schon nach einer kurzen Eingewöhnungszeit macht es einen Heidenspaß, seine Figur fahren und springen zu lassen. Die Geschwindigkeit kann mittels des Joysticks reguliert werden. Hat man die Strecke bewältigt, so folgt unter dem Jubel der Zuschauer die Zieleinfahrt.

Doch kaum hat sich der Puls wieder auf Normalgeschwindigkeit gesenkt, da geht es auch schon auf zur nächsten Wettkampfstätte. Skijumping (Skispringen) ist angesagt. Da stehen wir nun auf der Rampe und wissen nicht weiter. Die Perspektive ist wieder sehr geschickt gewählt. Den Absprung erlebt man als Zuschauer von der Schanze aus. Mit dem Feuerknopf gibt man dem Athleten das Zeichen zum Absprung von der Rampe. Nun schaltet das Bild um, und wir sehen das ganze Geschehen vor einem seitlich scrollenden Hintergrund. Man muß nun mittels des Joysticks versuchen, die Spielfigur in die richtige Position zu bringen. Aber Vorsicht, denn nicht nur die erreichte Weite wird gewertet, sondern es werden auch Haltungsnoten vergeben. Hat man die richtige Landehaltung gewählt, so hat man auch diese Disziplin überstanden. Auf zum nächsten Gefecht.

Das Biathlon ist eine Sportart, bei dem Leistungsvermögen und Konzentrationsfähigkeit auf eine harte Probe gestellt werden. Ziel ist, eine bestimmte Strecke, mit Skiern und einem Gewehr ausgerüstet, mit wenig Fehlschüssen und einer guten Zeit zu überstehen. Leider ist diese Disziplin fast völlig von *Winter Games* „abgekupfert", so daß es außer der Grafik überhaupt keine Veränderung gibt. Ein Scrolling wäre hier sehr wünschenswert gewesen. Nun denn, das Geschehen wird auch hier wieder von der Seite dargestellt. Durch rhythmische Links-Rechts-Bewegungen kann beschleunigt werden. Zwischendurch tauchen immer wieder Zielscheiben auf, die mit Hilfe des Gewehres getroffen werden müssen. Jede nicht getroffene Scheibe wird nach Beendigung der Strecke als fünf Strafsekunden auf die Zeit angerechnet. Doch nun Gewehr und Skier auf den Rücken gepackt, und auf zum nächsten Veranstaltungsort!

Dort angekommen, stellt man gleich fest, daß es wieder mal bergab geht. Nun ist nämlich der Slalom an der Reihe. Diesmal hat man die Möglichkeit, alles aus der Vogelperspektive zu beobachten, wobei der Winkel ungefähr 45 Grad beträgt. 3..2..1..., und da kommt das Startsignal. Nun aber nichts wie runter den Berg! Auf der Strekke stehen Fähnchen, die es, wie der Name schon sagt, im Slalom zu umfahren gilt. Wahrlich kein leichtes Unterfangen! Denn der Joystick reagiert sehr empfindlich auf jede Bewegung. Ist man auf dem falschen Kurs, so kommentiert der Computer dies mit einem Signal. Anhand des Joysticks ist es möglich, die Geschwindigkeit zu senken. Es ist dann zwar einfacher, alle Fahnen korrekt zu umfahren, jedoch ist die Zeit dementsprechend schlechter. Andererseits kostet das falsche Passieren einer Fahne wertvolle Sekunden. Doch wer denkt schon an Fehler, wenn er unter begeistertem Jubel der Zuschauer ins Ziel fährt?

Für die nächste und letzte Dis-



ziplin kann man die Skier allerdings an den Nagel hängen. Es ist Zeit für Bobsled (Bobfahren). Wie schon beim Downhill fährt man perspektivisch hinter dem zu steuernden Objekt her. Man befindet sich also samt Bob in der Bahn. Natürlich fährt der Bob nicht von allein und muß erst von einem bemitleidenswerten Mitfahrer in Schwung gebracht werden. Nach dem Startsignal muß man nun mit schnellen Ruckelbewegungen am Joystick den armen Kerl unterstützen, bis der dann, bei einer annehmbaren Geschwindigkeit, auch im Bob Platz nimmt. Nun geht es hauptsächlich darum, das Tempo geschickt zu variieren und den Kurvenbewegungen entgegenzuwirken. Gelingt dies nicht, so wird der Bob unweigerlich aus der Bahn geworfen, und einer der drei Versuche ist vergeudet. Im oberen Teil des Bildschirms befindet sich außerdem noch eine kleine Übersicht, von der man ablesen kann, wo man sich gerade befindet.

So, nach diesem langen und ereignisreichem Tag schläft sich unser Bildschirmathlet jetzt in der CPU aus und kommt zur abschließenden Bewertung:

WINTER OLYMPIAD '88 ist in jeder Hinsicht ein überdurchschnittliches Sportspiel. Die Grafik gehört zum Feinsten dieses Genres, auch der Sound

»WINTER OLYMPIAD '88 ist in jeder Hinsicht ein überdurchschnittliches Sportprogramm!«

kann sich durchaus hören lassen. Während des Ladens der einzelnen Disziplinen gibt es einige wirklich nette Melodien. Der Spielablauf bleibt, trotz der teilweise geklauten Grundidee von *Wintergames,* immer individuell. Insgesamt ist zu sagen, daß WINTER OLYMPIAD '88 trotz kleiner Schwächen ein wirklich großartiges Spiel ist, das nicht nur unter den eingefleischten Fans einen großen Anklang finden sollte...

Bendrik Muhs

Grafik:	**10**
Sound:	**9**
Realitätsnähe:	**10**
Spaß/Spannung:	**10**
Motivation:	**10**
Handhabung:	**8**
Preis/Leistung:	**9**



Über Stock & Stein

Programm: ATV, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, Banbury, England, **Muster von:** Code Masters.

Die „Simulatoren-Reihe" von **CODE MASTERS** (Professional Ski Simulator, Grand Prix Simulator usw.) hat sich in die Herzen der User gespielt. Es handelte sich um Spitzenprodukte, die zum Spartarif von etwa 10 Mark angeboten wurden. Sehr schnell setzte sich diese Idee durch, die Verkaufszahlen stiegen, die Fans waren's zufrieden. Die Folge: Ein neuer Simulator - **ALL TERRAIN VEHICLE (ATV) SIMULATOR** ward geboren.

Beim ATV stoßen wir auf eine altbekannte Idee, die bereits von *Mastertronic* mit *Kikstart* vorexerziert wurde. Unser Bildschirm ist bei der Zwei-Spieler-Option geteilt; man kann nun sehen, welche Aktivitäten unser Mitspieler drauf hat. Zum eigentlichen Ablauf:



Wir sitzen auf einer Trial-Maschine (keine Motorräder; in diesem Falle Gelände-Wagen!) und müssen versuchen, den mit Hindernissen gespickten Parcours in einer bestimmten Zeit zu bewältigen. In der ersten Runde steigen wir auf sandigem Terrain ins Rennen gegen die Uhr ein. Später folgt ein Grasbahn-Kurs, dann der speedwaymäßige. Wenn wir auch das geschafft haben, müssen wir pyramidenartige Hindernisse der ollen Ägypter überwinden, um schließlich in der letzten Abteilung im „Tropicana" Kunststückchen zu vollführen.

Zu Beginn (Sandbahn) haben wir eigentlich genügend Zeit, um uns rechtzeitig ins Ziel zu retten. Bei jedem weiteren Kurs müssen wir uns aber schon gut mit unserer Mühle auskennen, denn jetzt ist die Zeitvorgabe etwas knapper bemessen. Haben wir alle fünf Parcours hinter uns gebracht, beginnen wir wieder von vorn - allerdings mit etwas anderen Hindernissen und mit äußerst knapper Zeitvorgabe. „Wer's aber drauf hat, braucht für den Schrott nicht zu sorgen!" (Kleimann).

Wichtige Tips: Rennen Sie beim Start sofort zu Ihrer Gelände-Karre. Auch wenn Sie mal zwangsweise absteigen mußten, sofort zurück - und in der Sattel-Position Feuer drücken - jetzt sind Sie wieder aufgestiegen. Halten Sie stets die Vorderräder hoch, wenn Sie über die Hindernisse springen. Aber: Landen Sie niemals auf denselben (denken Sie an den Schrott!). Es ist vonnöten, ziemlich behende und langsam über scharfkantige oder steile Objekte zu fahren. Wer es raus hat, die Hindernisse zu überspringen, vermindert die Unfallgefahr und dementsprechend die Endzeit. Die Steuerung erfolgt über die Knüppel (Spieler 1 - Port 1; Spieler 2 - Port 2). Sie ist leicht zu kapieren, gibt schon nach kurzer Zeit keine Rätsel mehr auf. Grafisch gesehen ist ATV nicht unbedingt ein Klopper; der Spaß an der Freud' allerdings ist vorhanden. Es handelt sich um ein kostengünstiges Programm, das als solches auch bewertet und eingeschätzt werden sollte. Gut!

Manfred Kleimann

Animation	**9**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**10**

Und was sagt der **Uwe** dazu? Ich als Cross-Fahrer war begeistert von ATV. Das Programm war derart realistisch (Crashs eingeschlossen), daß ich mich sofort am Steuer des Gelände-Wagens wohlfühlte. Hat echt Spaß gemacht!

Maxi-Spaß beim Mini-Golf: 36 Bahnen im ASM-Dauertest

Hoppla, hier kommt Pete, der Star aus ACCOLADE's neuem Programm. MINI-PUTT ist die Simulation eines Minigolfspiels; doch wer das Programm vorschnell als eine Art „Schmalspur-Leaderboard“ abtut, der wird sein blaues Wunder erleben, denn das Spiel hat allerhand zu bieten, sowohl was die Taktik als auch was den Spielspaß anbelangt. Wir haben MINI-PUTT einem Dauertest unterzogen und für Euch die Feinheiten des Spiels unter die Lupe genommen, aber auch schon einige ganz nützliche Tips für ein erfolgreiches Abschneiden bei dem Game herausgefunden.



Programm: Mini-Putt, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Accolade/Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, Berks, England.

MINI-PUTT wurde von dem amerikanischen Softwarehaus **ACCOLADE** entwickelt, der Vertrieb in Europa erfolgt über **ELECTRONIC ARTS.** Schon vor einiger Zeit hatten wir das Programm in der Redaktion, damals aber noch in einer nicht ganz ausgereiften Vorabversion. Doch nun, da uns die endgültige, gründlich überarbeitete Fassung vorliegt, haben wir endlich die Gelegenheit, uns das Spiel ganz genau für Euch anzuschauen.
MINI-PUTT bietet dem Spieler die Möglichkeit, aus vier verschiedenen Kursen mit jeweils neun Bahnen sowie aus dem Practice- und dem Play-Mode auszuwählen. Danach muß die Anzahl der Spieler durch eintippen ihrer Namen eingegeben werden. Sind nun alle Vorentscheidungen getroffen, so erscheint die erste Bahn, auf der folgendes zu sehen ist: Etwas mehr als die obere Hälfte des Bildschirms nimmt ein Teilausschnitt der zu spielenden Bahn ein. Darunter befinden sich dann noch einmal drei Windows: Links erkennen wir Pete, unseren Minigolfer, und eine Power- und Richtungsanzeige. Das mittlere Window präsentiert eine stark verkleinerte Übersicht der gesamten Bahn, und rechts finden wir den Namen des Spielers, die Schlagvorgabe (Par), die Zahl der gespielten Schläge und die Bezeichnung der jeweiligen Bahn (durch Zahlen oder Namen).

Doch schauen wir uns die drei Windows der Reihe nach noch einmal etwas genauer an. Links steht, wie gesagt, Pete, seinen Schläger lässig hin und her schwingend. Wenn man einen Ball spielt, so plaziert man zunächst ein Fadenkreuz mittels des Joysticks an die Stelle, die man anspielen möchte. Links neben Pete ist eine Zahl eingeblendet, die exakt die Entfernung des Balls zum Cursor angibt. Nun, da man weiß, wie fest der Schlag getimt werden muß, kann man sich daran machen, die Schlagstärke zu bestimmen. Dies geschieht, ähnlich wie bei *Leaderboard,* durch einen grafischen Kraftmesser, dessen Skala von 4-32 reicht (32 ist die höchste Zahl auf der Skala; darüber ist aber noch etwas mehr Power „drin“). Drückt man den Feuerknopf, so wandert sofort nach dem Loslassen des Knopfs ein blauer Balken von unten nach oben, den man durch nochmaliges Drücken des Feuerknopfs an an der gewünschten Stelle (= Schlagstärke) wieder anhalten kann. (Steigungen oder Gefälle im Gelände müssen natürlich in die Berechnung der Schlagstärke mit einbezogen werden.) Nun bewegt sich der Balken wieder zurück nach unten und eilt, am Nullpunkt angekommen, nach rechts über die X-Achse, wo die bereits mit dem Cursor gewählte Schlagrichtung noch korrigiert (oder auch vermasselt) werden kann. In der Mitte des unteren rechteckigen Feldes befindet sich eine Markierung. Wenn man diese genau trifft (wiederum durch Drücken des Feuerknopfs), so rollt der Ball genau gerade auf den Zielpunkt zu, vorausgesetzt, daß das Gelände absolut eben ist. Muß man den Ball jedoch über eine Neigung spielen, so empfiehlt es sich mitunter, mit etwas Snap (= Drall) zu arbeiten, indem man den blauen Balken - je nach Bedarf - links oder rechts neben der Markierung zum Stehen bringt. Fassen wir das Ganze noch einmal kurz zusammen: Der Feuerknopf wird dreimal gedrückt - einmal, um die ganze Angelegenheit ins Rollen zu bringen, das zweite Mal zum Bestimmen der Schlagstärke, und mit dem dritten Drücken schließlich wird die Richtung des Balls fixiert.

Das mittlere Window zeigt, wie bereits erwähnt, einen Überblick der gesamten Bahn, auf dem im Gegensatz zu dem großen Grafikwindow alle Hindernisse, der Abschlagpunkt, der Cursor und das Loch auf einen Blick zu sehen sind. Allerdings sollte man sich auf die Genauigkeit dieses „Gesamtbilds“ nicht allzu sehr verlassen, denn beispielsweise die Cursorposition hier stimmt nicht hundertprozentig mit der im Teilausschnitt überein. Rechts schließlich steht der Name des Spielers, darunter „Par“ (Par gibt die Zahl der Schläge an, die man als guter Spieler bis zum Einputten, dem Versenken des Balls im Loch, benötigt, und verdeutlicht somit auch die Schwierigkeit der Bahn) und „Putts“, die Anzahl der bereits ausgeführten Schläge.

Die Neigung, Steigungen und Gefälle im Gelände werden durch farbige Felder markiert; in diese Felder sind Pfeile eingezeichnet, die die Beschaffenheit des Geländes verdeutlichen. Sind beispielsweise die Spitzen der Pfeile auf den Ball gerichtet, so spielt man bergauf; je mehr Pfeile in dieselbe Richtung weisen, umso stärker ist ihr Einfluß auf den Lauf des Balls. Oft zeigen die Pfeile innerhalb eines Feldes aber in alle Himmelsrichtungen, was eine exakte Berechnung des Ballverhaltens in vielen Fällen unmöglich macht. Doch können die Unebenheiten des Geländes durchaus auch ihre Vorteile für den Spieler haben; nach einigem Training lassen sie sich nämlich ganz gut als kleine Hilfsmittel einsetzen. Meist sind um das Loch herum oder in seiner unmittelbaren Nähe auch sogenannte „Kessel“ angelegt, die das Einputten wesentlich erleichtern können, wenn man den Ball mit nicht zu viel Power dort hinein spielt.

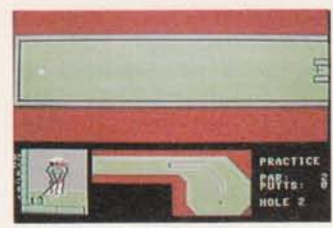
Nach jeder abgeschlossenen Bahn erscheint eine Übersichtskarte, der die Zahl der zuletzt und der insgesamt gespielten Schläge, die Plazierung der Teilnehmer und die Pars der einzelnen Bahnen des gewählten Kurses zu entnehmen sind. Von diesen, den Kursen, gibt es insgesamt vier, deren Reihenfolge jedoch nicht unbedingt ihrer Schwierigkeit entspricht. Wir haben uns zu viert an das Game gesetzt, und jeder von uns wird im folgenden über seine Erfahrungen mit dem von ihm gewählten Kurs berichten. Bernd hat sich **Deluxe** für Euch angesehen, Manfred hat sich **Classic** vorgenommen, **Traditional** wurde von Michael begutachtet, und Martina schließlich hat sich von **Challenge** herausfordern lassen.

Okay, schießen wir los: Ich habe mich an **Deluxe** versucht, dem ersten Kurs im Programm, der aber von seiner Schwierigkeit her etwa mit dem letzten Parcours, **Challenge,** zu vergleichen ist. Die erste Bahn ist nach etwas Übung relativ einfach zu bewältigen. Auf dem großen Grafikwindow sehe ich die obere Hälfte der Bahn, ein



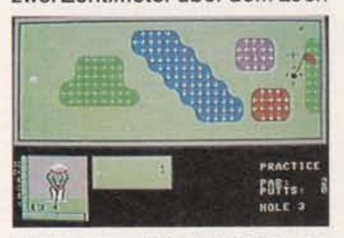
rechteckiges ebenes Feld links und drei nach unten führende Rinnen rechts, die nur von oben angespielt werden können. Der Ball liegt links unten; direkt in eine der Rinnen hineinzuspielen, erscheint daher wenig aussichtsreich. Ich schaue mir zunächst die untere Hälfte der Bahn an (indem ich einfach den Joystick nach unten ziehe und den Cursor so an die gewünschte Position bringe) und entdecke hier an sich nichts Beängstigendes: ein paar Unebenheiten hier und dort und das Loch links in der Ecke. Etwas Wichtiges stelle ich aber doch fest, daß es sich nämlich empfiehlt, in die erste, grün gekennzeichnete Rinne hineinzuspielen, da diese direkt auf das Loch zu führt. Gesagt, getan; ich plaziere den Cursor (an der falschen Stelle, wie ich sehr schnell feststellen muß) und haue drauf. Okay, okay, ich gebe zu, es war 'n bißchen viel Power, aber aus Fehlern wird man ja bekanntlich schlau! Nach ein paar weiteren Versuchen habe ich den Bogen raus: Man stelle den Cursor etwa in die Mitte des Feldes und genau an dessen obere Begrenzung, schlage mit ungefähr 15 Power-Points, gebe einen leichten Linkssnap dazu, und siehe da: Wir landen über die Bande in der grünen Rille. Ist der Ball erst einmal hier hereingeraten, so läuft (fast) alles andere automatisch ab, denn durch das Gefälle wird die Kugel von selbst nach unten getragen. Hier sollte man nun versuchen, den Ball mit mäßig Power in den hinter dem Loch befindlichen Kessel zu spielen, von wo aus er, wie von einer magischen Kraft gelenkt, in das Loch rollt. Bei dieser ersten Bahn handelt es sich um einen Par-2-Kurs, und die Aufgabe scheint mir durchaus lösbar zu sein.

Noch einfacher wird es bei der nächsten Bahn, die ebenfalls mit Par 2 angegeben ist. Die Form dieser Bahn erinnert etwas an die Konturen einer Tril-



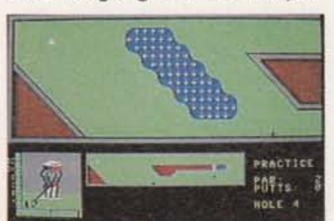
lerpfeife; ein Rechteck, das von links bis etwas über die Mitte des Monitors reicht, endet rechts in einem sich nach unten erstreckenden Halbkreis, in dem auch das Loch zu finden ist. Wiederum führt eine Rinne direkt bis zum Ziel, und wenn man den Ball exakt gerade mit etwa 22 Power auf den Eingang der Rinne schlägt, sollte es durchaus möglich sein, eins unter Par oder, wie es in bestem (Mini-)Golfer-Englisch heißt, ein Hole-in-one zu spielen.

Bahn 3 (Par 2): Ein Rechteck mit allerhand Bodenunebenheiten; der Ball liegt links, das Loch ist rechts. Wenn man mit einem Schlag einputten will, sollte man den Cursor etwa zwei Zentimeter über dem Loch



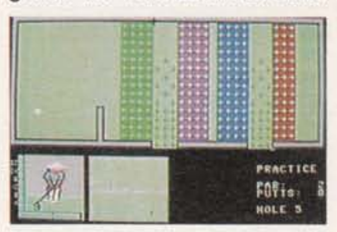
plazieren und ihn mit 22 Power-Einheiten spielen. Mit etwas Glück und der richtigen Einstellung gelangt er in den Kessel hinter dem Loch, und von da aus geht dann schon alles seinen Gang.

Bahn 4 (Par 2): Ein Rechteck, das durch ein Hindernis von der Mitte an nach rechts zweigeteilt ist. Der Abschlagpunkt ist oben links, das Loch unten rechts. Es gibt hier zwei Möglichkeiten: Entweder spielt man eine Rinne an, die rechts von oben nach unten zum Loch führt (was aber nur bei genauestem Timing gelingen kann), oder man entscheidet sich für den meiner Meinung nach einfacheren Weg, den Ball über die untere Bande in eine Gasse zu befördern, die ebenfalls das Loch zum Ende hat. In diesem Fall muß, wegen einer Steigung im Gelände, der Cursor etwa zwei Zentimeter links neben dem Eingang zur Gasse pla-



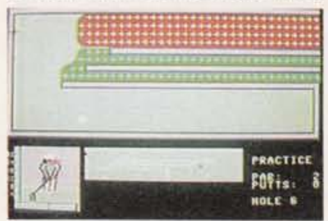
ziert und Power 22 gewählt werden. Ihr werdet sehen, das haut hin!

Bahn 5 (Par 2): Dieser Kurs hat es ganz schön in sich. Der Ball wird von links geschlagen; rechts sind nebeneinander sechs senkrechte Rechtecke zu sehen, von denen aber nur zwei in die untere Hälfte der Bahn führen. Das rechte nach unten führende Rechteck liegt genau mit dem Loch auf einer

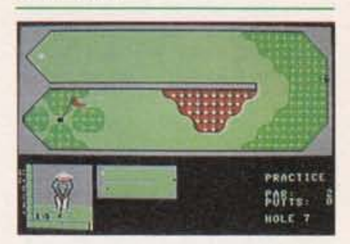


Achse, weswegen man natürlich versuchen sollte, den Ball hier hinein zu bugsieren. Dazu gehe man wie folgt vor: Der Cursor wird exakt auf dem Schnittpunkt aus der oberen Begrenzungskante und dem rechten Rand des linken Feldes plaziert. Kompliziert, aber wirkungsvoll! Nun spielt man mit Power 24, snappt den Ball ganz leicht links an, und tatsächlich rollt die Murmel durch den anvisierten Durchgang. Alles weitere dürfte nun kein Problem mehr sein.

Bahn 6 (Par 2): Ein echter Klopper! Erst nach vielen Versuchen fiel bei mir hier der Groschen. Wieder wird auf einem rechteckigen Kurs gespielt, der jedoch seine ganz besonderen Tücken hat. Der Ball liegt links

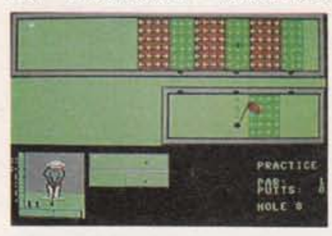


unten, mitten in einem Feld, das keine Verbindung zum Loch hat. Darüber befinden sich zwei Rinnen, die zum Loch hinführen, die jedoch nur über die Bande angespielt werden können. Zunächst probierte ich alle möglichen Stellen an der linken Bande, etwa auf halber Höhe des Feldes durch - ohne Erfolg! Doch dann kam mir endlich die Eingebung: Man muß den Cursor genau auf der linken Begrenzung plazieren, etwa eineinhalb Zentimeter von der oberen linken Ecke entfernt; dann spielt man mit einer Schlagstärke von 14 Einheiten den Ball ohne jeden Snap. Es ist fantastisch: Er springt vom linken Rand gegen den oberen und von dort aus direkt in die obere Rinne hinein, trudelt etwas in der Gegend herum, beruhigt sich alsbald und rollt genau ins Loch hinein - irre! Mit so etwas kann man Eindruck schinden!



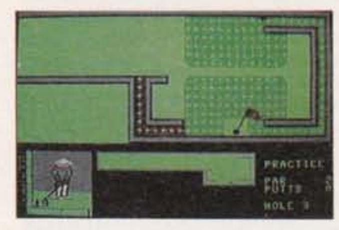
Bahn 7 (Par 2): Ein Erholungskurs! Die Form entspricht einem auf die Seite gelegten Hufeisen. Man spielt von oben links, das Ziel ist unten links. Wenn man den Cursor etwa auf die Verlängerung der Mittelachse am rechten Rand der Bahn einstellt und Power 30 wählt, hat man gute Chancen, ein weiteres Mal ein Hole-in-one zu erzielen.

Bahn 8 (Par 1): Knifflig, aber zu schaffen: Der Kurs ist aufgeteilt in zwei übereinanderliegende Rechtecke, die durch drei Röhren miteinander verbunden



sind. Bringt man die Power bei 14 zum Stehen und schlägt den Ball gerade von links nach rechts, so kann man es schaffen, den Ball durch die direkt zum Loch führende mittlere Röhre zu bekommen. Par zu spielen, dürfte hier kein Problem sein.

Bahn 9 (Par 2): Hier wird's noch einmal etwas schwieriger: Der Ball liegt links unten; rechts oben befindet sich der Eingang zu einer Rinne, die sich am rechten Rand bis hin zum Loch entlangschlängelt. Den Zugang zu treffen, ist jedoch nicht ganz einfach, denn zwei Gefäll- und Steigungsstrecken bringen die Murmel ziemlich ins Trudeln. Da



hilft dann nur noch eins: Die Power nicht ganz „volle Lotte" (so etwa um 32 herum), den Cursor direkt in den Eingang plaziert, und dann ab die Maus. Das klappt eigentlich immer, und

wenn der Ball erst einmal in der Rinne ist, ist Euch ein weiteres Hole-in-one sicher.

So, das war's soweit zu meinem Kurs. Ich möchte als abschließende Bemerkung zu meinen Erfahrungen mit diesem Game nur soviel sagen: Selten habe ich eine Sportsimulation gespielt, die mir so einen ungeheuren Spaß gemacht hat wie MINI-PUTT. Zwar kann das Programm an *Leaderboard* nicht ganz heranreichen und ist vor allem in puncto Grafik nicht gerade als gut zu bezeichnen, dafür aber geht es hier sehr viel lustiger zu als bei den meisten anderen Sportspielen - und das ist ja schließlich auch etwas! Doch nun will ich das Wort endlich an Manfred weitergeben, der sicherlich bei **Classic** genauso viel Spaß hatte, aber auch ebenso knifflige Situationen zu lösen bekam, wie ich bei meinem Kurs.

Classic heißt der zweite Parcours, der sich vor uns aufbaut. Ein Hauch von Disneyland begegnet dem Spieler: Dies ist der Kurs der „bewegten Teile"; unrealistisch, aber auflockernd und -munternd. „Rasanz, Klasse, Dramatik und Spielfreude" sind die Attribute, die den Classic-Parcours kennzeichnen. Kommen wir nun aber zum ersten Abschlag:

Mini Putt heißt die erste Aufgabe, die in Par 2 zu bewältigen ist. Wir sehen: einen Vorplatz, der von einer schwingenden Tür abgetrennt wird. Dieses Gummi-Tor öffnet und versperrt den Weg zum Fairway, dem ersten Grün, in gleichmäßigem Rhythmus. Man sollte nun den Cursor an den unteren Rand des Grüns (Spielbahn) positionieren und bei der Ausführung des Schlages Power „24" wählen.



Man achte darauf, daß das Tor im Moment des Abschlags geschlossen ist. Damit ist garantiert, daß man über die erste Klippe kommt. Wenn jemand mutig genug ist, Power „36" und mehr (im folgenden als „+" angegeben) beim Abschlag anzuwenden, der kann bei Cursorstellung „Mitte-Grün" direkt einlochen. Dabei ist aber zu beachten, daß man ohne Bande und ohne Snap spielt. Achtung! Dieser Schlag ist sehr riskant. Es kann sein, daß bei Nichtbeachtung der aufgeführten Regeln der Ball irgendwo in der Pampa landet. Wer den normalen zweiten Schlag durchführen möchte oder muß, sollte den Cursor nun von der Fairway auf die Bande oben rechts vorm Loch - direkt über dem Vorgrün - plazieren. Jetzt auf die Entfernung achten (wird immer in Form einer Zahl angegeben, nach der man sich die Power wählen sollte) und etwa „+4" an Power, ohne Snap, wählen. Jetzt müßte das Ding eigentlich versenkt sein.

Beim zweiten Durchgang erwartet uns der rüsselhebende und schwänzelnde **Elefant,** dessen Namen dieser Kurs trägt. Wir befinden uns mit unserer Murmel vor dem Schädel des Dickhäuters. Es reizt den Spieler schon, den Ball nun mit voller Power im Anfangsbild herumtoben zu lassen. Manchmal hat man ja auch das nötige Glück, um (per Zufall) durch



das Hindernis Rüssel zu gelangen. Doch: wir gehen den einfacheren Weg! Der Cursor gerade auf die Spielbahn stellen; etwa 1cm vom Tier entfernt. Warten, bis der Rüssel sich nach oben bewegt und mit Power „36" loslegen. Jetzt ist gewährleistet, daß das weiße Etwas schnurstracks über die Brücke rollt, um kurz danach auf einer Rampe nach oben getragen zu werden. Der Schwung müßte auch noch ausreichen, um den Ball sicher über das Boot, das am Fluß liegt, zu bringen. Zu mehr reicht es leider nicht! Dieser Par-3-Kurs kann nicht „hole in one" absolviert werden. Wer den Spielball ins Wasser befördert, erhält automatisch einen Strafschlag. Wichtig ist es dabei, den Ball immer in die Richtung zu spielen, die aus dem kühlen Naß zeigt! Zurück zum zweiten Schlag: Wir befinden uns nun auf der Gegengeraden. Wir sehen: ein kleines Häuschen, den verlängerten Rükken des Elefanten, seinen wedelden Schwanz und das Vorgrün nebst Loch und Fahne. Der Cursor ist geringfügig über den Schwanz zu positionieren, damit durch ihn die Richtung des Balles nicht verändert wird. Ist dies geschehen, so sollte man je nach Entfernung „+4" spielen, auf das Vorgrün spielen, wo alle Pfeile ins Loch zeigen. Wenn man diese Rinne getroffen hat, ist der Ball im Loch. So sollte man **immer** versuchen, auf besagte Pfeile zu zielen, um den optimalen Weg ins Loch zu finden! Wer dennoch kurz vor dem Ziel liegenbleibt, kann immer relativ einfach einlochen.

In der dritten Abteilung haben wir einen Par-2-Parcours vor uns, der allerdings keine großen Probleme in sich birgt. Wir sehen: eine Windmühle (Name des Kurses: **Windmill**). Der



Cursor ist nun einfach auf den „Eingang" zur Mühle zu stellen. Bitte sehr exakt vorgehen, das ist äußerst wichtig. Ebenso entscheidend für einen gelungenen Versuch ist, die Power auf „24" hochschnellen zu lassen und keinen Snap zu spielen! Jetzt geht der Spielball durch den Eingang und verläßt durch den zweiten die Windmühle in Richtung Fahne. Es ist nicht möglich, mit einem Schlag ins Loch zu treffen und somit die „Fanfare" zu seinen Ehren ertönen zu lassen, weil eine sehr hohe Power den Ball wieder aus der Mühle zurück in die Startposition befördert. Der Ball bewegt sich jetzt auf die Fahne zu, wo eine kleine Rampe dem Ball die entscheidende Richtung ins Loch gibt. Je nach Entfernung zum Ziel kann man entweder direkt einlochen oder den Ball auf die Rampe spielen.

Jetzt kommt Sound ins Spiel - und Farbe. Beim Flugzeug-Kanonen-Kurs rauften sich schon manche ihre Haare aus - teilweise ihre letzten. Ich nicht! **Airplane** nennt sich dieser Par-3-Kurs, den man aber auch „hole in one" erfolgreich beenden kann. Wichtig ist es hierbei, den Cursor im Anfangsbild rechts unten vom rechten Propeller-Ausschlag zu stellen. Man warte, bis der Propeller „oben" steht, wähle Power „24" und hoffe auf gutes Gelingen. Bitte keinen Snap mitwirken lassen! Nun müßte die Kugel der Kanone ziemlich nahe gekommen sein, so daß man den Cursor in die Mündung steckend und je nach Entfernung Power „+0" wählend in selbige einschießen kann. Alles andere erfolgt vollautomatisch: der Ball wird



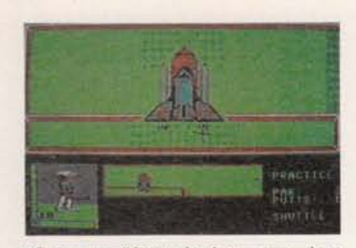
ins Loch geschossen. Allerdings gibt es noch die Möglichkeit (ist mir einige Male gelungen), den Ball direkt vom Abschlag am Flugzeug vorbei in die Kanone zu jagen. Und das geht so: Cursor stellen wie oben und Power „40" (durchlaufen lassen) wählen. Dabei aber ohne Snap spielen. Nun rauscht das Ding wie ein Gummigeschoß in Richtung Kanone und trifft sie direkt oder bei wenig Rechts-Snap über die Bande. Nicht ganz einfach; man sollte es dennoch mal versuchen. Einziger Nachteil: Geht auch das Geringfügigste schief (Snap nach links), so landet die Murmel meist dort, wo man sie gar nicht haben möchte: am Abschlag...

Nun spielt Urmel im Schloß. Auf, auf zur Burg (**Castle**)! Wir sehen: Wasser, die Mauern einer Ruine und eine heruntergelassene Zugbrücke. Unser Abschlag erfolgt von links geradewegs auf eine schwierig zu bespielende Rampe. Man muß schon genau timen, um auf die Pfeile zu gelangen, die den Durchgang über die Brücke garantieren. Gleich vorweg: Es ist nicht möglich, über die Brücke direkt in das Loch in der Mauer



zu treffen, um mit einem einzigen Schlag als glorreicher Sieger vom Platz zu gehen. Denn: Zunächst muß man erst einmal mit viel Gefühl über die Brücke kommen. Das ist schon schwierig genug (immerhin handelt es sich um ein Par-3-Loch). Also, vielleicht probiert Ihr's mal folgendermaßen: Cursor auf einen der Pfeile, die zum Tor hin zeigen, stellen (am besten am unteren Rand). Dann Power „12" wählen, kein Snap und ab die Post! Jetzt müßte die weiße Kugel im Innenhof liegen. Man richte sein Augenmerk auf das rechte obere Loch in der Mauer. Je nach Entfernung etwa „+8" powern (nicht mehr, da die Murmel sonst an irgendeiner Stelle wieder in den Hof zurückgeschleudert wird; zu einem Ort, wo Sie das Ding bestimmt nicht hin haben wollten. Wer's richtig gemacht hat, sieht nun seinen Spielball auf eine kleine Rampe laufen, dessen Neigung genau aufs Loch weist. Eingelocht! (im Bestfall)...

Bei der nächsten Herausforderung gilt es, zunächst einmal ein Raumschiff am Abschlags-



platz zu überwinden, um den Spielball in Richtung Fahne zu hämmern. Es ist ein Par-2-Kurs, der durchaus auch mit zwei Schlägen erfolgreich absolviert werden kann. Beginnen wir ganz von vorn: Der Ball liegt am linken Rand des Screens. Wir sehen: Ein Raumschiff (**Space Shuttle**). Der Ball muß nun durch eines der Düsen der Zweistrahligen befördert werden. Diese sind zur besseren Orientierung für den Spieler mit den Worten „IN" gekennzeichnet. Die Rampe vor dem Shuttle ähnelt einem Magnetfeld, d.h., man muß lediglich versuchen, den Spielball auf jene Rampe zu befördern, um sicherzustellen, daß die Murmel durchrutscht. Man stelle also den Cursor auf die Rampe (in die Mitte) und versuche es ohne Snap mit Power „12". Wichtig! Gelangt der Ball auf die Rampe, wird dieser stets, entweder durch die rechte oder linke Düse, den Weg in die „Freiheit" finden. Aber: Es ist auch möglich, mit vollem Schmackes (Power „36+"; Snap durchlaufen lassen) das Hindernis zu nehmen. Dabei sollte vor dem Gewaltschlag der Curso direkt vor der rechten Düse stehen. Im zweiten Abschnitt sehen wir eine langgezogene Fairway, die durch mehrere Rampen begrenzt wird. Jetzt sollte man je nach Entfernung mit „+4" Power agieren und das Vorgrün (Rampe zum Loch) anvisieren. That's it!

Ebenso einfach ist die Bewältigung des Par-2-Kurses **Cobra!** Man dirigiert den Cursor genau in das Maul der Cobra, wählt



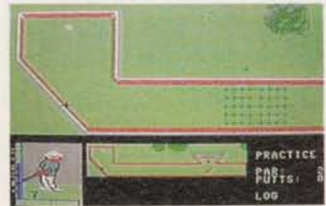
Power „24" (kein Snap!!!) und schießt die Murmel ab. Der Ball trifft das Maul, wird daraus im rechten Winkel nach unten getragen, rollt ins Vorgrün (Rampe neigt sich Fahne und Loch zu) und kullert langsam, aber sicher (?) ins Loch ... „Hole in One"...

Die vorletzte Bahn ist wiederum eine Par 2. Der Name **Tajmahal.** Wir sehen: Unseren Spielball links; eine Rampe und die zwei Tore des Traumpalastes. Der Ball muß nun durch eins der zwei Eingänge gejagd werden. Es empfielt sicht, das rechte Tor anzuwählen (falls möglich), da der Weg zum Loch mir weniger beschwerlich erscheint. Nun gut. Cursor auf die Rampe (unten links), Power „16" und abschlagen. Die Folge: Der Ball wird durch das Tor rollen und noch genügend Speed haben, um sich einigermaßen vorteilhaft vor dem Loch zu plazieren. Man kann aber auch beim Abschlag mit Power „36+", Snap



rechts, arbeiten. Der Ball wird in den meisten Fällen den Weg durch eines der beiden Tore finden. Kommen wir zur zweiten Hälfte: Der Ball sollte nun, je nach Entfernung mit „+2" gespielt werden (ohne Snap); der Cursor sollte auf dem Vorgrün postiert werden, der eine Kesselfunktion besitzt. Hat man den richtigen Speed, so trudelt das Ding vom Kessel ins Loch. Anmerkung: Im zweiten Abschnitt kann der Ball auch über die Banden ins Loch (bzw. auf den Kessel) gespielt werden...

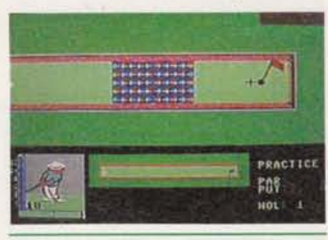
So, nun kommen wir zum letzten Kurs (Par 2). Wer glaubt, mit einem Vorsprung von etwa drei bis vier Schlägen vor seinen Konkurrenten die Nase am Ende sicher vorn zu haben, findet sich bisweilen nach dem **Log**-Kurs (schwingender Baumstamm) auf dem Boden der Realität wieder! Los geht's! Der Ball wird zunächst über eine Bande gespielt (Cursor genau senkrecht auf die erste Bande stellen), und das sollte mit „24er" Power durchgeführt werden. Der Ball wird nun auf eine Rampe zusteuern, diese am unteren Rand treffen und (hoffentlich!) den direkten Weg ins Loch finden. Ja, wenn da nicht der schwingende Baumstamm wäre, der den Ball (meist) touchiert, ihm eine andere Richtung gibt! Wenn der Ball eingelocht werden soll/muß, so könnte man darauf achten, daß sich der Stamm gerade über dem Loch befindet.



Jetzt, je nach Entfernung Power „+0", losschießen. Man kann jetzt nur noch hoffen, daß die Murmel versenkt ist. Leider gibt es bei der abschließenden Bahn des **Classic**-Parcours kein absolutes Erfolgsrezept. Gut so! Denn: Hier entscheidet sich meist erst die Medaillen-Vergabe... Wer nun immer noch nicht genug von MINI PUTT haben sollte, der lese die Tips zum „Traditional"-Kurs aufmerksam. Michael Suck hat sich für Euch auf die Bahn begeben:

TRADITIONAL

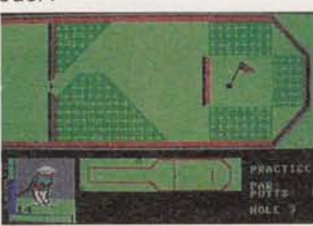
Loch 1: Die Bahn ist hier so gerade, daß man einfach nur einen Speed von ca. 25 und einen absolut geraden Abschuß braucht. Die zwei Rampen mit den entgegengesetzten Pfeilen stören dabei überhaupt nicht.



Loch 2: Hier geht's schon kniffliger zu. Nach einer geraden Strecke wird das Loch von einem Winkel abgeschirmt. Am besten haltet Ihr mit einem Speed von 24 auf den oberen Teil des Winkels zu und gebt ein bißchen Linksdrall. Dann erhält man nämlich eine gute Schlagposition oder erreicht das Loch sogar in einem Schlag.



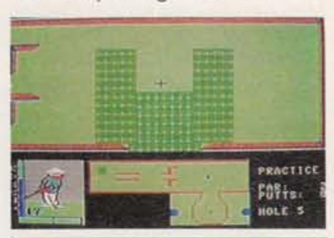
Loch 3: Um den Ball durch ein winziges „Nadelöhr" zu zwängen, ist ein absolut gerader Schlag notwendig. Der Speed sollte ca. 20 betragen, denn dann wird der Ball durch die erste Rampe so abgelenkt, daß er hinter dem Wall auf die nächste Pfeilrampe trifft und von dort aus ins Loch läuft. Ist doch easy, oder?



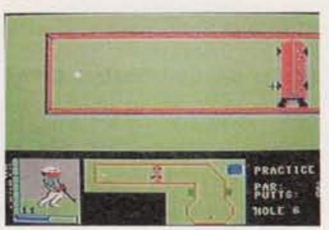
Loch 4: Oooh, that's tricky! Zunächst verläuft die Bahn um die Ecke, so daß man leicht nach schräg unten spielen sollte. Als Speed ist ca. 18 zu empfehlen, denn man muß noch durch einen Wall, der zwei Löcher hat. Trifft man mit dem ersten Schlag nicht durch eines der beiden Löcher, so sollte man möglichst schräg durch sie hindurchspielen, denn sonst passiert es sehr leicht, daß der Ball wieder zurückläuft.



Loch 5: Die Bahn dieses Lochs läuft zunächst ein Stück geradeaus, wobei man einfach gerade durch die Wälle hindurchspielen sollte, die die Bahn eingrenzen. Dann geht's scharf nach unten, wobei zwei Rampen links und rechts der Einmündung den Ball bei einer zu geringen Geschwindigkeit wieder nach außen drücken. Deshalb gebt Ihr am besten einen Speed von ca. 22 und locht mit dem zweiten Schlag und einem hohen Speed gerade ein.

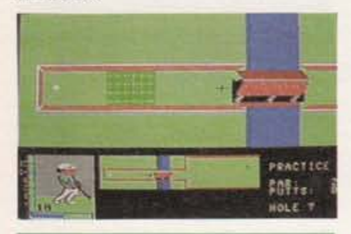


Loch 6: Für diesesn Parcours hab'ich was ganz besonders schönes für Euch! Auch hier wird die Bahn zunächst von einem Wall mit zwei Löchern abgetrennt, dann geht's nach einer Weile scharf nach unten (begleitet von einer Rampe mit nach unten gerichteten Pfeilen). Macht bitte folgendes: Stellt das Fadenkreuz gerade vom Ball aus auf den Rand des Walles und gebt dann einen Speed von 26. Die untere Leiste zum Anschneiden des Balles laßt Ihr dabei voll durchlaufen. Wenn Ihr diese Bedingungen genau erfüllt, geht der Ball in 50% der Fälle über zwei Banden direkt ins Loch.

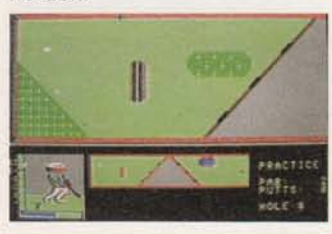


Loch 7: Hier müßt Ihr zunächst über einen Fluß mit einer schmalen Brücke, danach öff-

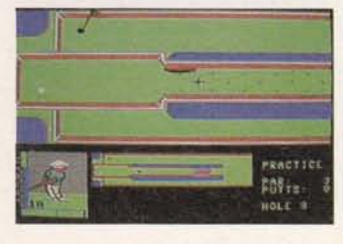
net sich die Bahn, wobei das Loch sich oben rechts in der Ecke befindet. Fahrt zunächst mit dem Fadenkreuz bis zum Ende der schmalen Strecke, und setzt ihn leicht nach unten. Dann braucht ihr nur noch einen Speed von ca. 28 und einen geraden Schlag, und schon läuft der Ball über die Brücke, wird von einer großen Rampe abgelenkt und verschwindet nach zwei Banden im Loch.



Loch 8: Hier haben wir wieder einen ziemlich kniffligen Parcour. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich eine Pyramide mit drei Löchern. Trifft man in das mittlere, so kommt der Ball auf der anderen Seite ebenfalls in der Mitte wieder heraus und wird durch eine Rampe direkt ins Loch geleitet. Vor diesem mittleren Pyramiden-Loch gibt's aber einen Wall, so daß man den Cursor an der oberen Bande ca. 1cm vor dem Wall plazieren sollte. Dann kann das Ziel mit einem Schlag erreicht werden.

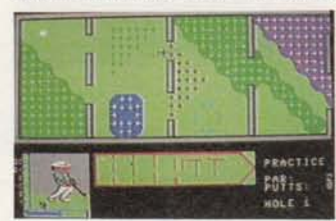


Loch 9: Dieses Par-3 Loch ist der krönende Abschluß dieses Kurses. Zunächst geht's gerade zwischen zwei Flußläufen über eine Brücke, dann kommt eine aufwärts führende Rampe, und der Parcours macht einen 180-Grad-Bogen. Dummerweise gibt's am Anfang noch eine Klappe, die laufend auf und zu geht. Setzt das Fadenkreuz gerade kurz hinter die Klappe, und bewegt es dann drei Pixels nach oben. Dann drückt Ihr Feuer und laßt den Feuerknopf bei Speed 16 **gedrückt.** Schwingt die Klappe nun auf, laßt Ihr den Feurknopf wieder los und gebt dem Ball



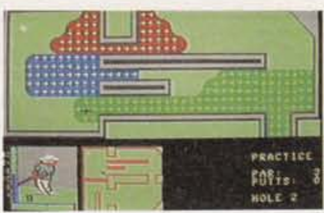
keinerlei Drall. Dieser Schlag bringt Euch auf die Rampe, die den Ball weiterbefördert und mit dem zweiten Schlag ein direktes Einlochen ermöglicht.

Ab geht's! Der letzte Kurs ist meiner Meinung nach einer der interessantesten. Zwar werden bei **CHALLENGE** keine bewegten Teile den Ball am Rollen hindern, aber hier wurden jede Menge Schrägen, Löcher, Rampen und ablenkende Bahnveränderungen integriert. Beginnen wir also mit dem ersten Loch, das mit Par 2 angegeben ist. Die Bahn besteht aus einem Rechteck, diversen „Wänden" und - wie angekündigt - einer Menge Schrägen, Rampen und dergleichen Bodenunebenheiten. Par zu spielen, ist hier ohne weiteres möglich, indem man den Cursor in das untere Loch in der vierten Wand plaziert (in den mittleren Teil des Loches). Dann mit Power zwischen 32 und 40 ohne



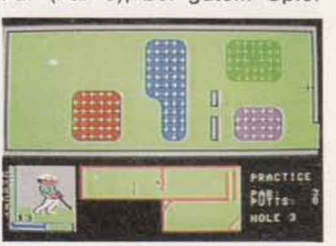
Snap den Ball an den ersten Wänden vorbei bringen. Alternativ kann man auch den Cursor in die Mitte des oberen Loches in der zweiten Wand stellen und dann mit voller Pulle und leichtem Linkssnap schlagen. Zum Einlochen spielt man den Ball dann aus welcher Entfernung auch immer (Power angleichen) aufs Vorgrün in die Pfeilrinne.

Das Loch Nr. 2 ist mit drei Schlägen angegeben. Mit etwas Glück bzw. Können gelingt es hier, eins unter Par zu spielen. Der Kurs ist annähernd mit einem Hufeisen zu beschreiben,



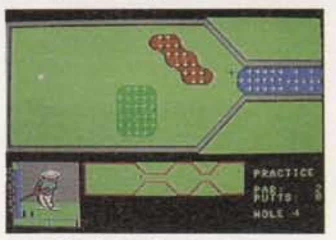
ben, dessen Mittelteil ein sehr dünner, aber abschüssiger Durchgang ist. Um diesen zu erreichen, muß man vom Abschlag weg auf die untere, grüne Rinne kommen. Am besten auf die Bande unterhalb dieser Rinne zuspielen, dabei Winkel sorgfältig auswählen, Power bei ca. 16. Damit wäre der Ball durch den Durchgang gebracht. Je nachdem, wo dieser jetzt genau liegt, muß versucht werden, den Ball auf das Vorgrün in der linken oberen Ecke des unteren Teils zu bringen. Klingt ganz schön kompliziert, ist aber spielerisch gut zu lösen. Die Stärke liegt hier bei ca. 16 - 18 (kommt darauf an, wo der Ball vor dem zweiten Schlag liegt). Wenn man hier den Ball drei Pfeilreihen vom linken Rand auf das Vorgrün plazieren kann, ist das Par 2 so gut wie gegessen. Bei ungünstiger Lage des Balls nach dem ersten Schlag evtl. mit Snap und Bande spielen.

Loch Nr. 3 kann auf jeden Fall Par (Par 3), bei gutem Spiel



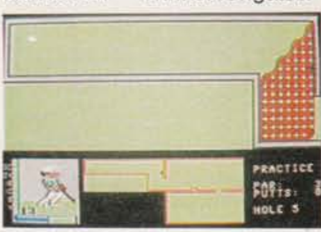
auch eins unter Par (Par 2) gespielt werden. Der Kurs hat in etwa den Aufbau eines Winkelbungalows. Zunächst muß man die Wand, die von oben kommt (zweite im ersten Screen) etwa am Anfang des unteren Drittels anspielen. Ca. 24 bis 30 ist hier die angemessene Power. Ist der Ball im nächsten Screen gelandet, sollte man von den Rinnen, die nach unten führen, die grüne nehmen. Dazu muß die kleine blaue Schräge angespielt werden. Hier empfiehlt es sich, je nach Lage des Balles, nicht zuviel Power zu nehmen, damit der Ball nicht in die rote Rinne springt. Die Ausgangsposition für den dritten Schlag wird dann besser. Wenn man den Weg bis hierher mit einem Schlag geschafft hat - umso besser! Nun wird der Cursor leicht rechts oberhalb des Loches plaziert. Etwas mehr Power nehmen, als vorgeschlagen wird.

Loch 4 (Par 2) besteht aus einer geraden Bahn mit einigen Ablenkungsmanövern (sprich: Schrägen usw.). Hier auf die obere Pfeilreihe der blauen Rinne gehen und mit ca. 28 - 30 Kraftpunkten „feuern". Mit et-



was Glück landet der Ball, wo er landen soll, und die herrliche „Hole in one"-Melodie erfreut den Spieler.

Loch Nr. 5 ist wieder mit Par 3 angegeben und besteht aus der bekannten, leicht abgewandelten Winkelbungalow-

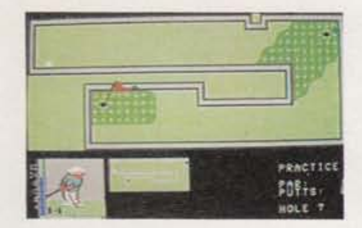


form mit drei Screens. Zunächst sollte der Cursor auf den fünften Pfeil von oben in der rechts außen befindlichen Reihe auf der roten Schräge gesetzt werden. Ca. 26 Kraftpunkte und kein Snap, und schon rollt die ganze Geschichte. Diese Version sollte man spielen, wenn man genau Par spielen möchte. Wer sich eins unter Par versuchen möchte, der rechne entsprechend seinem Fernseher/Monitor um: Wir benutzen einen 36er Farbfernseher und spielten die untere Bande an, und zwar genau (!) 40,5 Millimeter rechts vom linken Rand (rechts außen) an. (Ganz nebenbei, das ist kein Witz, sondern Tatsache). Der Snap darf etwas rechts sein (nicht viel!). Schon rollt die Murmel die rote Rinne runter. Ach ja, Kraft natürlich volle Pulle!
Das Loch, in das der Ball schließlich hineinbugsiert werden muß, liegt auf einer Art Pyramide. Hier spielt die Entfernung eine große Rolle für die Wahl der Kraft. Aus kurzer Entfernung geht man zwischen 2 bis 5 Kraftpunkte über den Vorschlag, um den Ball einzulochen.



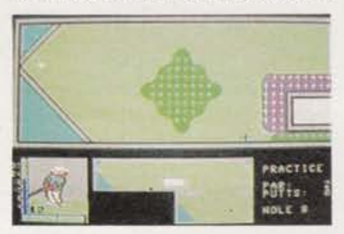
Absolut easy ist Loch Nr. 6, das mit Par 2 angegeben ist. Wer hier nicht Par 1 spielt, muß noch lange üben. Mit 14 Kraftpunkten und evtl. leichtem (!) Linkssnap wird der Ball vom Abschlag weg aufs Blau bugsiert. Jetzt kann man in Ruhe zusehen, wie dieser gemächlich gen Loch kullert. Die bewußte „Hole in one"-Melodie ist mal wieder fällig.

Loch Nr. 7 ist mit Par 1 angegeben, was auch ohne Mühe zu schaffen ist. Geht man vom Abschlag nach rechts, sieht man eine Pyramide, auf deren Spitze sich ein Loch befindet. Hier wird der Ball hineinbugsiert und

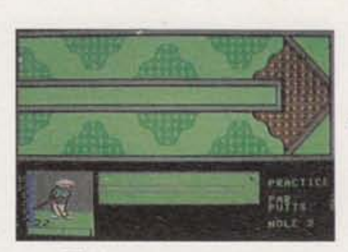


prompt am Ende der Bahn „ausgespuckt", wo er in den Kessel um das Loch und anschließend in dieses hineinkullert. Das schafft man ganz einfach: 20 Kraft, Cursor rechts oben vom „Pyramidenloch", kein Snap - und schon isser drin.

Loch Nr. 8 (Par 2) spielt man am günstigsten eins unter Par: Kraft: 20-22, Cursor ca. 2 cm (für den eigenen Monitor bitte umrechnen) vor die untere, grüne Rinne im ersten Screen plazieren, kein Snap - und ...tja, was soll man sagen, auf die Dauer ist die „Hole in one"-Melodie wohl auch nichts Besonderes mehr. Alternativ kann natürlich auch „obenrum" gespielt werden. Ein Par ist auch so noch immer herauszuholen.



Last but not least Loch Nr. 9. Hier brauchte ich ziemlich lange, bis ich herausbekam, wie man das Hole in one spielen kann. Denn normalerweise reicht „volle Pulle" nicht aus, um den Ball ins Loch zu bugsieren, wenn man gerade spielt. So geht's: Den Cursor auf die erste grüne Schräge, zweite Reihe von oben, exakt auf den mittleren Pfeil setzten. Dann „Stoff" geben, alles was drin ist, und leichten Rechtssnap (ca. 1 mm). Die bewußte Melodie krönte meine Anstrengungen.



Übrigens soll sich jetzt bloß keiner beschweren, wir hätten schon alles verraten. Das Spiel ist so wandelbar! Auch uns wurde mit der Zeit MINI PUTT zu einfach. Deshalb beschlossen wir, noch einmal gegeneinander anzutreten. Diesmal allerdings, mußte bei jedem Schlag mindestens eine Bande angespielt werden. Wer dies nicht tut, erhält drei Strafschläge. Auf diese Weise hatten wir mehr als nur ein spannendes Match vor uns. Bernd schlug dann vor, einen Spiegel mitzubringen, und das nächste Mal werden wir spiegelverkehrt spielen. Der Phantasie auch für „eigene Regeln" sind also keine Grenzen gesetzt. Schnappt Euch diesen Leckerbissen, und laßt uns Eure Regeln wissen. Wir sind gespannt, was Ihr mit dem Teil alles anfangen werdet.

bez/M.K./m.r./str



Und hier die Noten:

Bernd:		Manfred:		Michael:		Martina:	
Grafik	7	Grafik	7	Grafik	6	Grafik	6
Sound	6	Sound	4	Sound	5	Sound	6
Realitätsnähe	11	Realitätsnähe	11	Realitätsnähe	10	Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	12	Spaß/Spannung	11	Spaß/Spannung	10	Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	11	Preis/Leistung	10	Preis/Leistung	9	Preis/Leistung	9

ASM- «Beziehungskiste»

Robert W. D. Stallibrass wurde am 23. Juni 1960 in Guildford geboren. 1973 bis 1978 besuchte er die Privatschule Lancing College. Von 1979 bis 1981 studierte er zwei Jahre an der Oxford Polytechnic Betriebswirtschaft. Den Einstieg in das Computergeschäft erfolgte bei dem VNU-Verlag, wo er 1982 bis 1984 beschäftigt war. Dieser Verlag gibt unter anderem das Magazin „Personal Computer World" heraus. 1985 trat er dem renommierten Software-Haus Firebird bei, bevor er bei Advance Software einstieg (86/87). Im Sommer vergangenen Jahres gründete er ein eigenes Unternehmen, das sich mit der Vermarktung von Software-Erzeugnissen beschäftigt. Nach seinen eigenen Aussagen läuft das Geschäft derzeit sehr gut. Zu seinen Klienten gehören: Novagen, Advance, Databyte, Satory und Logotron.

ROBERT W. D. STALLIBRASS, INHABER VON ACTIVE, SALES & MARKETING, LONDON



1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Fußballspielen, Tennis, indische Curries essen
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Encounter, Elite, Super Star Ice Hockey, Barbarian (Psygnosis)
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	„Wilt on High" von Tom Sharpe
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Hühnchen Tikka Massala, Räucherlachs, „Ahle Wurscht"
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Pretenders, Dire Straits, Eric Clapton
6. Welchen Film könnten Sie immer wieder sehen?	„In letzter Sekunde"
7. Wo möchten Sie gern leben?	In Windsor
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Maggie Thatcher
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Richard Löwenherz
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Nashorn-Baby
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Guinness, Starkbier, Brandy
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Türkei
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Auf den Seychellen
14. Was sammeln Sie?	Nix
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	„Eile mit Weile"
16. Welches ist für Sie die bedeutenste Leistung der Menschheit?	Die Mondlandung
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Gewinn eines bedeutenden Fußball-Cups
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Sehr, sehr reich zu werden - und das sehr, sehr bald!!!

Was mögen Sie? Essen, Fish & Chips, in Urlaub gehen, schnelle Autos fahren, Urlaub in Deutschland, Geld ausgeben, Klamotten kaufen, in den Pub gehen, hübsche Mädchen ansehen und dann verabreden, faul am Strand liegen, Kochen,

Was mögen Sie nicht? Dicke Menschen, schlechte Manieren, Leute, die riechen, Teppichböden, Spinat, Wäsche waschen, Raucher, bellende Hunde, Regen, Kinder, Schlangen, Haie, Fuchsjagd, Hüte und Leute, die Hüte tragen, Rush Hours


The great
GIANA SISTERS

GIANA SISTERS macht süchtig!
Wer einen C64, Amiga oder ST besitzt, der ist selbst Schuld, wenn er sich dieses Spiel nicht besorgt. Es gehört einfach in jede Sammlung. Großes Kompliment an Chris und Armin. Was Ihr mit diesem Programm geschaffen habt, ist einfach toll! Weiter so!

Ottfried Schmidt, ASM










TRÄUME SIND DOCH KEINE SCHÄUME!

Als die kleine Giana eines Nachts tief und fest am schlafen war, fand sie sich in einer geheimnisvollen Traumwelt wieder. Hier scheint alles fremd und anders zu sein. Viele unglaubliche Kreaturen, Tücken, Geheimnisse und weit verzweigte Labyrinthe begegnen ihr hier. Doch die Rückkehr aus dieser fremden Welt ist nur mit einem wundersamen Diamanten möglich...

Diskette einlegen und Wohlfühlen! Giana Sisters hat ein packendes und einfaches Spielprinzip. Langer Spaß und viel Abwechslung sind garantiert. Lassen auch Sie sich von fünfstimmiger Musik und lustiger Grafik verzaubern.

Erhältlich für C64, ST, AMIGA
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER





Kellen, Kratzer, Kufencracks

Programm: Hattrick, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Capcom, USA, **Muster von:** Capcom.

Wenn Banden krachen, Kufen übers Eis kratzen und harte Männer hinter einer kleinen schwarzen Vollgummischeibe herjagen, dann ist man entweder gerade in einem Eishokkeystadion als Besucher eines packenden Spiels, oder man hat **HATTRICK** in den C-64 eingeladen, bei dem es mindestens genauso spannend zugeht wie an den „Original-Schauplätzen" dieser harten Sportart. HATTRICK ist nämlich das neueste Programm des amerikanischen Herstellers **CAPCOM**, eine Eishockey-Simulation, die es wahrlich in sich hat.

Man kann HATTRICK entweder zu zweit spielen, was natürlich immer viel mehr Spaß macht, oder aber allein gegen den Computer. Zu Beginn des Games wählt man die Zahl der Mitspieler aus und entscheidet sich für einen der drei Schwierigkeitsgrade (Novice, Normal, Expert), die sich jedoch nur darin auf das Spielgeschehen auswirken, wenn man gegen den Computer antritt. Durch Druck der F1-Taste verläßt man sodann das Menü und findet sich umgehend im Stadion wieder, in dem sich die beiden Mannschaften bereits gegenüberstehen. Die Teams bestehen jedoch, entgegen der vom „echten" Eishockey und vielen ähnlichen Programmen her gewohnten Aufstellung, nur aus jeweils zwei Spielern: einem Feldspieler und dem Tormann. Wer nun aber meint, daß hierdurch viele taktische Varianten und Finessen von vorn herein beschnitten seien, der möge bitte bedenken, daß das Game durch die Reduzierung auf nur vier Spieler enorm an Tempo und Rasanz gewinnt.

Abgesehen von dem ungeheuer schnellen Spielablauf hat HATTRICK aber noch einiges mehr zu bieten: Eine tolle Grafik und eine fantastische Animation, die das Spielen zu einer wahren Freude macht. Wenn die Kufen-Cracks übers Spielfeld fegen, wobei sie oft tiefe Kratzer im Eis hinterlassen (die nach dem Ende der Partie von einer Maschine fein säuberlich wieder beseitigt werden), dann kommt man schon ganz schön in Wallung. Toll ist, daß die Spieler nicht einfach so stehenbleiben, wenn man den Joystick losläßt. Vielmehr bremsen sie langsam ab und gleiten noch ein paar „Meter" auf dem Eis weiter, bis sie endlich zum Stehen kommen. So ist es manchmal ganz schön schwierig, den Punkt zu erraten, an dem der Puck und der auf eben diesen erpichte Spieler sich treffen werden. Aber gerade das macht den Reiz dieses Spiels aus; spannende Duelle sind auf jeden Fall vorprogrammiert.

HATTRICK hält sich nicht an die im Eishockey gültigen Regeln; so gibt es hier beispielsweise keine unerlaubten Weitschüsse über zwei Linien, was dem Spielfluß aber nur gut tut. Wenn man es schafft, den Puck aus dem eigenen Torraum in das gegnerische Gehäuse zu befördern, dann sieht das schon echt toll aus, umso mehr natürlich dann, wenn man den Gegner über die Bande austrickst. Ganz wie beim richtigen Eishockey kommt es auch in dieser Simulation zu packenden Zweikämpfen, wie sie dramatischer kaum noch sein können. Im Gerangel um den Puck geht die Post schon ganz schön ab - nur wer sich voll einsetzt, hat eine Chance auf den Sieg, denn neben einer guten Technik und schnellen Reaktionen ist Zweikampfstärke das A&O dieses Games. Die Steuerung ist vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig, denn man bewegt mit dem Joystick gleichzeitig den Tormann und den Feldspieler nach rechts und links (bzw. nach oben und unten, denn der Spieler sieht HATTRICK aus der Vogelperspektive); im Gegensatz zum Feldspieler kann der Torwart jedoch nicht nach vorn, in Richtung des gegnerischen Tors, gesteuert werden.

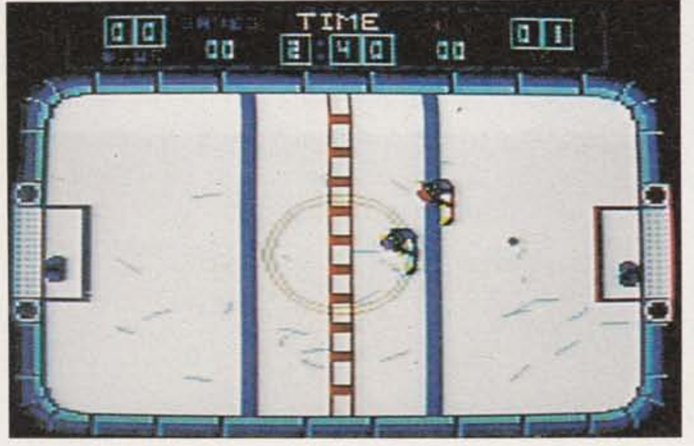
»Wer sich auch nur ein wenig für Eishockey interessiert und zudem auf der Suche nach einem guten Sportprogramm ist, der muß HATTRICK unbedingt gesehen haben«



In einem Feld am oberen Bildschirmrand werden der Spielstand (entsprechend der Trikotfarbe der beiden Teams, die in Rot und Blau antreten), die Zahl der abgewehrten Torschüsse und die Spielzeit angezeigt. Jedes Spiel dauert drei Minuten; leider gibt es weder eine Einteilung des Matchs in drei Drittel, noch besteht die Möglichkeit, die Spieldauer zu verändern. Dies ist vielleicht ein kleiner Nachteil des Programms, das aber ansonsten uneingeschränkt zu gefallen weiß. Wer sich auch nur ein wenig für Eishockey interessiert und zudem auf der Suche nach einem guten Sportprogramm ist, der muß HATTRICK unbedingt gesehen haben. Ich für meinen Teil habe selten ein so fesselndes Sportprogramm gespielt, das nicht nur schön anzusehen ist, sondern vor allem die richtige Wettkampfatmosphäre rüberbringt.

Bernd Zimmermann

Animation	**11**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**



Radeltour mit Supersound

Programm: BMX Kidz, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** Firebird.

Kaum zu glauben, aber das Herausragendste am neuesten **FIREBIRD**-Billigprodukt **BMX KIDZ** ist der gigantische Sound vom Altmeister **Rob Hubbard**! Digitalisierte Drums und Sprache, dazu fetzige Synthi-

»BMX KIDZ bringt die Action in die Stube!«

Sounds auf drei Kanälen lassen das Tanzbein locker schwingen. Fehlt nur noch ein 300-Watt-Verstärker, und schon kann die Heimdisco eröffnet werden! Aber worum geht's im Spiel selbst? Als BMX-Profi mußt Du Dich durch verschiedene, recht hügelige Strecken strampeln, deine Mitstreiter überholen und dabei auch noch unterschiedlich viele Stunts und Wheelies machen!

Das Game ist echt schnell, denn ein flottes Scrolling und noch flottere Radler bringen viel Spannung rüber. Zudem müssen noch diverse Vorräte mitgenommen werden, um den BMX-Radler bei Puste zu halten. Ehrlich Leute, das Game ist nichts für Kettenraucher! Die Sprites sind zwar alle etwas



Technische Finessen

Programm: Nigel Mansell's Grand Prix, **System:** C-64, Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 28 DM (Kass.), ca. 44 DM (Disk.), **Hersteller:** Martech, East Sussex, England, **Muster von:** Headlines p.r., England.

Schade, daß der gute Nigel Mansell nicht Weltmeister in der Formel 1 geworden ist, denn das hätte **MARTECH** bestimmt gut in den Kram gepaßt. Trotzdem ist **NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX** eigentlich ein Name, der für gute Qualität bürgen sollte, denn der rasende Engländer sackte in der letzten Saison jede Menge Grand-Prix-Gewinne ein, die Ihr nun natürlich auch auf dem Computer nachvollziehen sollt.

MARTECH hat sich für das Game einige versierte technische Berater an Land gezogen, als da wären Nigel Mansell (logisch), Peter Windsor und die gesamte Williams Grand Prix-Crew. Klar, daß man bei diesen Vorrausetzungen in einem schicken Williams alle Grand Prix dieser Welt durchfahren muß, wobei das Cockpit bis zum Anschlag mit High-Tech vollgefüllt ist. An technischem Schnickschnak verfügt das Cockpit-Display über einen Öldruck- und Öltemperaturmesser, eine Tankanzeige, die Wasser- und Turbotemperatur, einen Drehzahlmesser sowie eine Gang- und Geschwindigkeitsanzeige. Am wichtigsten erwies sich während des Tests allerdings der Drehzahlmesser, denn wenn man vernünftig schaltet (Joy. nach oben oder unten + Feuer) und die Kiste nicht zu hoch oder niedrig drehen läßt, kann eigentlich nicht mehr viel passieren. Schaltet in scharfen Kurven rechtzeitig herunter und bremst gleichzeitig (Joy. nach unten), und schon trägt Euch so schnell nichts mehr aus der Kurve. Trotz dieser einfachen Hilfsmittel bleibt NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX aber jederzeit ganz schön schwierig, denn um an einzelnen Rennen oder dem gesamten Championat teilzunehmen, muß zunächst einmal die Qualifikation mit einem Zeitlimit geschafft werden. Im Rennen selbst hätte ich mir ein bißchen mehr Action gewünscht, denn andere Autos sind nicht immer zu sehen oder zuckeln langsam aber sicher an einem vorbei.

Gut gelungen ist den Programmierern hingegen das Scrolling der Autos und der Landschaft. Für Spectrum-Verhältnisse ist besonders das flüssige Auftauchen und (frustrierende) Verschwinden anderer Autos ausgezeichnet geglückt.

Leider scrollen zur Darstellung der Geschwindigkeit nur ein paar Streifen neben der Straße und ein kleines Stück des Horizonts. Den Rest muß man sich da leider denken. Hinzu kommt der Sound, für den zwar eine eigene 128K-Version auf die Rückseite der Kassette gepackt wurde, der aber nur aus Motorengrollen und sonst überhaupt nichts besteht!

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX ist technisch zwar recht ordentlich programmiert worden, besitzt aber nicht die Originalität, die ich von einer erneuten Auflage eines Formel 1-Spiels erwartet hätte. Besitzer anderer guten Rennspiele wie *Pit Stop II* und *Great American Cross Country Road Race* können auf NIGEL...usw,usw. eigentlich getrost verzichten.

philipp

Grafik	**8**
Sound	**3**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**8**

klein und für einen notorischen Brillenträger wie etwa Uli schon jenseits der Vorstellungskraft, aber sie sind gut animiert und reagieren exakt auf jeden Steuerbefehl. Etwas abwechslungsreicher hätte ich mir die Backgrounds gewünscht, aber für zehn Märker kann man ja schließlich nicht alles haben, gelle?





FIREBIRD kann man nur wünschen, daß sie demnächst neben Top-Sound-Spezialisten auch noch einige tolle Programmierer an Land ziehen, denn dann dürfte den Full-Price-Games ein gehöriger Wind entgegenwehen. BMX KIDZ ist jedenfalls für diesen Preis ein tolles Programm, das viel Fun macht und für Action in der heimischen Stube sorgt. Also, um mit den Worten des Digi-Sounds zu reden: Go, go, go!

philipp

Animation	**9**
Sound	**11**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Zum Kugeln

Programm: Bocce, System: C-64, **Preis:** ca. 30 DM **Hersteller:** Simulmondo Software, **Muster von:** 53.

Es geht hier, wie nicht anders zu erwarten, um das weltweit bekannte Strand-, Feld-, Wald- und Wiesenspiel Boccia.

Nachdem ich die obligatorische Einladezeremonie des C-64 habe über mich ergehen lassen, sehe ich ein mehr oder minder, eher minder, gutes Titelbild auf dem Monitor. Dieses lasse ich durch drücken des Feuerbuttons sofort verschwinden. Doch der Computer läßt mir keine Ruhe und fordert mich auf, die verschiedenen Spielmodalitäten zu bestimmen. Gesagt, getan. Nun ist man aufgefordert, nicht sich, sondern das „Schweinchen" wegzuwerfen. Nachdem man auch dieses in die Tat umgesetzt hat, sollte man sich bemühen, mit dem eigentlichen Spielball dem „Schweinchen" so nah wie möglich zu kommen. Nun ist der Computer an der Reihe, und der wirft in allen Spielstufen, von Amateur bis Expert „verdammt" gut. Als nächster ist dann immer der an der Reihe, der seine Kugel am nächsten am „Schweinchen" plaziert hat. Tja, daß wäre an sich schon alles, was zum Spielablauf zu sagen wäre, aber das ist ja nicht alles, was zu bewerten ist. Da wären noch eine durchschnittliche Grafik, eine etwas bessere Animation und ein mieser oder fehlender Sound zu erwähnen. Alles in allem ein Spiel, von dem einem nicht gerade übel wird, das einen aber auch nicht gerade vom Hocker reißt.

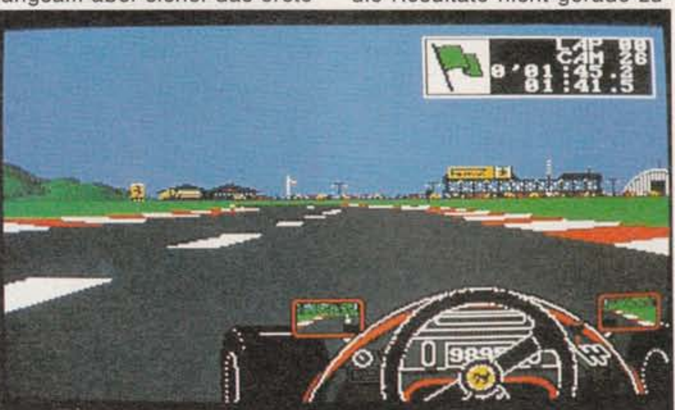


jh

Animation	**6**
Sound	**1**
Realitätsnähe	**5**
Spaß/Spannung	**5**
Preis/Leistung	**3**

„Mausi" läßt Ferrari schlingern!

Programm: Ferrari Formula One, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronics Arts, Langley, England.
Der schon von vielen als „vergessenes Kind“ bezeichnete Amiga erfährt dank einiger „fleißiger Softwarefirmen“ in jüngster Zeit eine gewaltige „Popularitätssteigerung“. Denn die Softwarewelle für diese Kiste kommt nun langsam, aber sicher immer mehr ins Rollen und scheint gar nicht mehr zu stoppen zu sein. Nun gut, ein wenig übertrieben war dies schon, aber tatsächlich versuchen sich nun immer mehr Softwareproduzenten an diesem noch „ungebändigten“ Computer. Vielleicht brauchten viele Programmierer auch erst die nötige Zeit, um sich mit Commodores neuestem Kind zurechtzufinden. Jedenfalls scheint sich das Blatt nun zugunsten der „heißhungrigen“ Amigabesitzer zu wenden, was sich in allen Bereichen, sei es auf dem Anwender- oder dem Spielesektor, zeigt.
Doch nach diesem kleinem Exkurs will doch wieder zum eigentlichen Anlaß dieses Berichtes zurückkehren (besser: mit diesem anfangen).
ELECTRONIC ARTS, die sich ja schon vermehrt auf dem Amiga engagiert hatten, steigen nun mit **FERRARI FORMULA ONE** in das „harte Formel-1-Geschäft“ ein. Zumindest kann der Computerbesitzer mit diesem neuen Programm voll in das Geschehen eines echten „Rennstalles“ (hier Ferrari) eingreifen und dort aktiv mitwirken, sei es bei der technischen Vorbereitung oder später als Formel-1-Pilot.
Eine „gewisse“ Neugier regte mich verkannten Niki Lauda dazu an, die Diskette endlich in den Laufwerksschacht zu stecken und das Programm einzuladen. Nach gewohnter Ladezeit wartete FFO mit einer netten digitalisierten Grafik auf, die einen Ferrari darstellt (welch Wunder, ich hab' ihn erkannt).
Desweiteren wurde ich gefragt, ob ich gleich richtig in die Vollen gehen oder erst ein Demospielchen wagen wollte. Ich entschied mich für letzteres und gelangte dann nach einiger Warterei (die Amigafloppy ist halt nicht die schnellste) auf das „werkseigene“ Testgelände, was grafisch nett gestaltet wurde. Hier kann man vor den einzelnen Grand-Prix-Rennen seinen Wagen auf technisch neuesten Stand aufmotzen, um so eine Chance im harten Geschäft zu haben. Das Testgelände enthält eine Teststrecke zum Testen des Flitzers, Werkstätte und sogar einen Windkanal, in dem sich die aerodynamischen Eigenschaften des Renners analysieren und modifizieren lassen. Die einzelnen Orte werden via Maus, die leider nur die einzige Steuermöglichkeit darstellt, angeklickt, um so zu diesen zu gelangen. Bevor man jedoch mit seinem Formel-1-Flitzer auf der Teststrecke ein Probefährtchen wagt, sollte man ihn erst einmal im Windkanal aerodynamisch „durchstylen“. Stimmt das „Outfit“, müssen nur noch in der Werkstatt die korrekten Werte für Reifen, Motor usw. eingestellt werden. Alle diese Arbeitsschritte gehen sehr komfortabel vonstatten und wurden wieder mit feiner Grafik versehen. In der Werkstatt kann man auch den Motor ausgebaut zur Probe laufen lassen, um ihn so genauestens einzustellen. Alles in allem hat mir diese Vorbereitungsphase sehr gefallen, da sich dies doch von handelsüblichen Programmen dieses Genres abhebt.
Nachdem der Wagen nun die nach Meinung des Spielers beste Einstellung erfahren hat, kann dieser seinen Wagen auf den „heißen Pisten dieser Welt“ gegen die Konkurrenz testen, sprich: im Wettkampf gegen diese antreten. Dem Spieler steht nun die ganze Liste der Grand-Prix-Strecken zur Verfügung, aus denen er sich einen besonders „netten“ Kurs auswählen kann. Dabei sind alle Orte auf einer Weltkarte eingetragen, so daß sich der Spieler (mir ging es jedenfalls so) auch von der geographischen Lage leiten lassen kann. Man sieht dann, wie ein Flugzeug sich von der „Heimatbasis“ (Italien) gen Rennstrecke aufmacht.
Nach dieser kleinen Entspannungsphase im Jet ist dann so langsam aber sicher das erste Training auf der neuen Piste angesagt. Im Gegensatz zu der „technischen“ Vorbereitungsphase, wo sich die Maussteuerung als sehr komfortabel und hilfreich erwies, war ich über die Steuerung meines Wagens (nur via Maus) stetig am Fluchen. Zwar wurde das Problem des Gasgebens, Schaltens und Bremsens, dadurch gelöst, indem man die linke Maustaste als Bremse und die rechte als Gaspedal fungieren ließ, wobei der Wagen automatisch schaltet. Trotzdem ergaben sich bei meinen Fahrten „leichte“ Probleme beim Steuern meiner Kiste, die dank Maus überhaupt nicht auf meine „Befehle“ hören wollte. Besonders eklatant erwies sich die „Überempfindlichkeit“ dieses Gerätes in Kurven, aus denen ich meistens nicht ohne mindestens einen Crash herauskam. Zum Glück geht jeder Crash (auch mit anderen Wagen) friedlich und ohne ernste Beschädigungen ab.
Die Grafik beim Fahren gleicht ungefähr der des bekannten Spieles *Revs*, obwohl ich die Grafik bei *Revs* sogar für etwas besser halte. Dafür wurde das Scrolling „relativ“ ruckelfrei und schnell gelöst, so daß der Spieler wenigstens hier für die miserable Steuerung entschädigt wird.
Jeder Kurs zeichnet sich durch eine den echten Gegebenheiten des Ortes „nachgezeichete“ (in Rio ist deutlich der Zukkerhut zu erkennen) Grafik aus. Nach jeder überstandenen Runde kann man auch noch wie im richtigen Leben einen Boxenstop einlegen, um Reifen zu wechseln oder länger dauernde Reparaturen duchzuführen.



Aufgrund der frustrierenden Steuerung mußte das ASM-Ferrari-Team meist schon in früheren Runden eines Grand Prix, wenn es sich überhaupt qualifizieren konnte, aufgeben und die Heimreise antreten. Die Nerven der Fahrer schienen den harten Belastungen einfach nicht gewachsen, so daß die Resultate nicht gerade zugunsten dieses Teams ausfielen.

Bleibt nur zu hoffen, daß in der großen Werkstatt noch einmal die Steuerung überprüft und hoffentlich den neuen Gegebenheiten angepaßt wird, bevor der neue Flitzer in Serie geht. Sonst könnten nämlich viele Kunden verärgert den „Kundendienst“ rufen. Ansonsten ist dieses neue Produkt aus dem Hause ELECTRONIC ARTS wieder bärig ausgefallen. Mir jedenfalls hat es bis auf die verkorkste Steuerung sehr viel Spaß bereitet. FERRARI FORMULA ONE hebt sich meiner Meinung nach stark von bisher sich auf den Markt befindlichen Rennsimulatoren ab, da hier endlich einmal auch die harte Vorbereitungszeit mit integriert wurde.

Grafik, Sound, Motivation und Spannung stimmen. Von daher könnte ich „grünes Licht“ geben.

Doch warten wir ab, ob EA gegenüber der uns vorliegenden Vorabversion noch die Steuerung verbessert. Ansonsten würde ich als Rennleiter die Rennstrecke wegen einer drohenden Massenkarambolage sperren – sprich vom Kauf abraten. Oder sind Sie der wahre Mausbezwinger? *Torsten Blum*

Animation	**8**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**6**

Eine Frechheit!

Programm: Turbo ST, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** Prism Leisure, England, **Muster von:** 13 / 26.

Eine Sache vorweg: Eigentlich bin ich ein großer Fan von Autorennspielen, und so freute ich mich natürlich ganz besonders, **TURBO ST** in meinen Rechner laden zu können. Doch die Freude währte nicht lang, denn was sich nach wenigen Sekunden auf meinem Monitorschirm abspielte, ließ mich innerlich zusammenbrechen.

Warum sschreiben Programmierer Spiele, die sie selbst kein einziges Mal einladen würden? Warum gibt es Firmen, die so etwas veröffentlichen? Doch bevor sich mir noch mehr Fragen stellen, will ich erst einmal beschreiben, worum es bei TURBO ST geht und was mich so geärgert hat. Wie schon erwähnt, ist TURBO ST ein Autorennspiel, bei dem man das ganze Geschehen aus Sicht seines Cockpits sieht. Wobei sich schon wieder die Frage aufdrängt, warum das Auto fast genauso groß ist wie die ganze Straße. Handelt es sich hier um einen Traktor, Müllwagen oder ähnliches? Nun denn, man startet dann also sein Gefährt und wird bald bemerken, daß man vier Gänge zur Auswahl hat, die man sogar verstellen kann (sieh an!). Daß es im vierten Gang unmöglich ist, durch eine Kurve zu kommen, ist ja eher Nebensache.

Nun ja, ein wenig langweilig ist es schon ganz allein auf der Straße. Aber wie sollten denn auch andere Autos fahren, ich müßte sie ja eh alle zwangsläufig rammen. Da kann es auch nicht verwundern, daß ein einziges Abkommen von der Straße auf die Wiese unweigerlich zur Explosion meines Wagens führt (logisch, gell?). Eine weitere Eigenart des Programms ist es, daß das bloße Passieren einer Runde circa 20 Minuten dauert (was für eine Qual).

Was soll ich noch weiter sagen zu einem Programm, das jeder Beschreibung spottet? Ach ja, da war noch was! Ein Konstruction Kit ist auch noch dabei. Aber dieses erweist sich angesichts eines solchen Spiels natürlich auch als sinnlos. Das einzig Positive, das ich anzumerken habe, ist der annehmbare Digisound während des Ladevorgangs.

Fazit: TURBO ST ist eine einzige Frechheit und hätte wahrscheinlich nicht mal als Public-Domain-Programm eine Chance. Ich rate daher auch oder gerade den eingefleischten Motorsport-Enthusiasten von diesem Programm ab.

Bendrik Muhs

Grafik:	4
Sound:	4
Spielablauf:	1
Motivation:	1
Preis/Leistung:	1

Noch mal Tennis!

Programm: Grand Prix Tennis, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.

Und schon wieder gibt es ein Tennis-Programm. **GRAND PRIX TENNIS** wurde von BINARY DESIGN geschrieben und von **MASTERTRONIC** vertrieben.

Nach dem Laden erklingt eine kurze, aber nette Melodie. Mit dem Joystick in Port zwei kann man nun die Spieleranzahl (alleine gegen den Computer oder Spieler gegen Spieler, sowie die Schwierigkeitsstufe - von eins bis fünf - wählen). Per Druck auf den Feuerknopf wird das Spiel gestartet. Das Tennisfeld ist in einer 3D-Perspektive aufgebaut, die anfangs ungewohnt ist, denn das Spielfeld ist quergestellt. Am Netz thront der Schiedsrichter auf seinem Hochsitz und gibt mittels einer Sprechblase Informationen aus (z.B. ob der Ball aus ist, zweiter Aufschlag etc.). Ein Publikum ist allerdings nicht vorhanden, also gibt es auch keinen Applaus für gute Ballwechsel. Schon nach dem ersten Aufschlag habe ich gemerkt, daß selbst der einfachste Level zu schwierig ist. Der Ball fliegt etwas zu schnell, und der computergesteuerter Gegner reagiert blitzschnell. Man muß schon sehr gute Reflexe haben, um gegen ihn zu gewinnen. Natürlich kann man diese Hinderlichkeit ausschalten, indem man gegen einen Freund spielt. Hier wird sich zeigen, wer der bessere ist. Während des Spielens ist mir auch eine Programmungenauigkeit aufgefallen: Der untere Spieler kann ganz einfach aus dem Bildschirm gehen. Weiterhin ist das Tennisfeld (bedingt durch die Perspektive) etwas zu kurz geraten. Ansonsten ist GRAND PRIX TENNIS eine annehmbare Sport- Simulation; die kleinen Mängel kann man ruhig übersehen (schließlich ist es ein Low-Budget-Programm). *ss*

Grafik	8
Sound	7
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

★ Wenn der König mit der Dame...

Programm: Minden, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Atlantis Soft- und Hardware GmbH, Ernst-Reuter-Str. 151, 5030 Hürth. Tel: (02233) 3 10 66, **Muster von:** Atlantis.

Auf die Taktik kommt es an! Dies und nichts anderes gilt für eine deutsche Produktion namens **MINDEN.** Es handelt sich um ein Patience-Spiel, das - ich möchte es gleich vorweg nehmen - wirklich vorzüglich ist! Der Hersteller kommt aus Düren, heißt **ATLANTIS** (nicht zu verwechseln mit einer gleichnamigen Londoner Hersteller-Firma).

MINDEN ist auf den ersten Blick ein ganz normales Patience-Spiel, meint man zumindest. Scheint es doch nur eine Frage der Zeit zu sein, bis alle Karten ihr Häufchen gefunden haben. Doch weit gefehlt! Es bedarf schon einer ausgefeilten Taktik (und ein wenig Glück), um die Patience aufgehen zu lassen.

1. Die Ausstattung. - Wir bekommen 96 Karten (drei Skatblätter) bunt gemischt auf den Screen. Die Karten liegen von unten nach oben pyramidenartig auf mehreren Häufchen. Man gelangt mit dem Mauszeiger lediglich an oben aufliegende Karten, die man nun sammeln (nach unten legen) oder fix und fertig ablegen (Karten auf die Asse oben und am rechten Bildschirmrand) kann.

2. Die Regeln. - Man muß versuchen, alle im Spiel befindlichen (96) Karten nach ihren Farben zu ordnen, damit das Spiel aufgeht. Falls ein As unverdeckt daliegt und somit aufgenommen werden kann, wird es in der Kopfzeile abgelegt. Insgesamt zwölf Asse müssen plaziert werden, um die anderen Karten komplett ablegen zu können. Man beginnt nun, nach und nach in aufsteigender Reihenfolge, von der Sieben bis zum König, das Häufchen voll zu bekommen. Ist dies nicht sofort möglich, können andere Karten in insgesamt acht Reihen zunächst angelegt oder gesammelt werden. Dies geschieht allerdings hier in umgekehrter Reihenfolge und farblich konträr. Man kann also immer noch eine im Rang tiefere Karte (Beispiel: Dame) auf eine höher eingestufte (in diesem Fall König) stapeln. Die Dame muß eine andere Farbe (Rot oder Schwarz) haben als der König. Sind alle „Speicherplätze" (die acht Freiräume) belegt, kann's eng werden. Alle erreichbaren Karten aus dem unteren Stapel können auch auf die Zielhäufchen gelegt werden, vorausgesetzt, diese erfüllen die Regeln (Bube auf 10, 8 auf 7 usw.). Das Programm verfügt über eine Help-Funktion, die meist nur Quatsch von sich gibt.

3. Die Vorgehensweise. - Zunächst wartet man ab, bis der Rechner durchgemischt hat und die Karten zum Spiel freigibt. Jetzt schauen wir, ob man bereits ein As nach oben als Grundstock legen kann. Wenn nicht, dann überprüfen wir, welche Sammelmöglichkeiten bestehen. Optimal ist es, wenn man mit dem König eine „lange Reihe" beginnen kann (also schwarzer König, dann rote Dame, schwarzer Bube drauf und rote Zehn obenauf...). Diese langen Reihen belegen nur einen „Speicherplatz", so daß die anderen zu taktisch-strategischen Überlegungen frei bleiben. Wenn man nun ein As (oder mehrere) „freigebuddelt" hat, macht man sich auf die Suche nach den farblich passenden Siebenen - denn die sind das Salz in der MINDEN-Suppe. Danach sollte man durch sorgfältiges Überlegen, Umschichten der unteren Häufchen und „Vordenken" die Ablage-Stöcke füllen...

4. Die ASM-Testphase. - Wir haben für unseren Test 20 Mal durchmischen lassen und versucht herauszufinden, mit welcher Taktik man am besten fährt. 20 Spiele mit unterschiedlichem Ausgang, aber bei gleichen oder ähnlichen Strategien. Gleich vorweg: Der Rechner besiegte uns knapp mit 11:9. Wie bereits erwähnt verfuhren wir nach der Taktik, stets lange Reihen zu bilden, um uns langsam, aber sicher durch den Kartenwust in der Mitte durchzukämpfen. Oftmals aber waren die Karten und das Glück gegen uns. So mußten wir schon sehr früh die Segel streichen, wenn z.B. nur „kleine Reihen" gebildet werden konnten, der Speicherplatz nicht mehr ausreichte, um einen weiteren Zug durchzuführen oder nach Befragen der Help-Funktion die Mitteilung auf dem Bildschirm erschien: „Das Spiel ist aus!" In besagten neun Fällen allerdings ließen wir uns - auch nach anfänglichen Schwierigkeiten - nicht aus der Ruhe bringen. Wir stellten fest, daß eine sehr hohe Gewinnchance winkt, wenn man erst einmal alle zwölf Asse als Grundstock plaziert hat. In dieser Endphase gibt es kaum noch Probleme mit der Ablage, der Zuordnung der einzelnen Karten. Unser Rat lautet: Nicht aus der Ruhe bringen lassen; möglichst lange Reihen bilden; immer überprüfen, ob sich nicht doch eine Anlage- oder Sammelform anbietet und ob Umschichtungen im Sammelbereich unten angebracht sind. Haltet Euch, wenn's geht, mindestens zwei Speicher-Plätze frei, damit Ihr auch kurzfristig mal eine Karte (oder zwei) runterlegen könnt, wenn Ihr an eine andere aus der Mitte ran wollt!

5. Die Präsentation. - MINDEN zeichnet sich durch ein logisch aufgebautes, fehlerfrei arbeitendes „Herzstück" aus. Die Karten sind grafisch sehr gut dargestellt; die einzelnen Haufen sind je nach Höhe durch einen „präzisen" Schatten erkenn- und fürs Auge definierbar. MINDEN ist somit als ein „ASM-Hit" (hiermit verkündet!) anzusehen. Vor allem ist hier das Spiel allein gegen den Rechner als interessant und spannend zu bezeichnen, was viele andere Programme in dieser großen, weiten Software-Welt nicht zu bieten haben. Schluß-Kommentar: „Einfach, aber brillant!"

Manfred Kleimann

Grafik	10
Handhabung	10
Taktik/Strategie	11
Motivation	12
Preis/Leistung	10



»MINDEN ist brillant! Da rauchen die Köpfe; da rauft man sich (die letzten) Haare aus!«

Und das meint „Co-Testerin" **Martina** dazu: MINDEN ist wirklich ein sehr gutes Denkspiel. Eine Parallele kann hier zum Schach gezogen werden, wenn auch die „Denktiefe" nicht ganz so tief wie beim Schach sein muß. Allerdings gibt es auch so „unglückliche Mischungen", daß man die Patience beim besten Willen nicht lösen kann. Das Game macht allerdings sehr lange Spaß und ist immer für ein paar Stunden Zeitvertreib bei schlechtem Wetter gut. Übrigens: Auch in der Gruppe macht MINDEN Spaß, denn bekanntlich hilft in „aussichtslosen" Situationen nichts mehr, als ein weiterer (oder mehrere) Mitspieler, der vor lauter Karten noch nicht „betriebsblind" geworden ist.

★ Ein Vergnügen für alle

Programm: Brain Storm, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Robtek, Isleworth, England, **Muster von:** [2] [15] [26].

Eine Memory-Umsetzung, die sowohl von Kindern wie auch von Erwachsenen gespielt werden kann, hat das Softwarehaus **ROBTEK** herausgebracht. Mit dem Titel **BRAIN STORM** hat ROBTEK den Nagel sicher auf den Kopf getroffen, doch bei der Wahl des Verpackungs-Motivs hat man wohl nicht ganz den richtigen Griff getan. Das Front Cover ziert nämlich eine Spielkarte, über der sich ein wohl am Memoryspiel Verzweifelter herzerweichend krümmt. Dazu kommen eine schrecklich dreinblickende Grimasse und eine Reihe abgeschlagener Köpfe, aus denen das Blut in Strömen heraustrieft. Liebe Leute von ROBTEK - muß das denn sein? Geht's denn gar nicht mehr ohne diese kräftig rote Flüssigkeit, die die Poeten so schön „Lebenssaft" nennen?

Doch das nur am Rande. Das Spiel selbst ist um einiges harmloser, nichtsdestotrotz aber sehr spannend, eben die Umsetzung des wohl hinlänglich bekannten Memory auf den Computer. Wie man weiß, müssen bei diesem Spiel verdeckt liegende Kartenpärchen einander zugeordnet werden, indem man immer zwei Karten aufdeckt und, wenn sie nicht zueinander gehören, sie wieder umdreht, sich ihre Lage einprägt und in den nächsten Anläufen die dazugehörige Karte zu finden versucht. Das Schöne an der mir vorliegenden Computer-Version ist, daß man die Möglichkeit hat, verschiedene Schwierigkeitsstufen und Kartenmotive zu wählen. So können für Kinder eben kindgerechte Karten ausgesucht werden (Entchen, Trommel, Apfel etc.), während man als Erwachsener zwischen Flaggen und grafischen Darstellungen wählen kann. Hier wird's nun schon ziemlich knifflig, denn die Zeichnungen sind sich oft so ähnlich, daß man schon ganz genau hinschauen muß, um die feinen Unterschiede zwischen den Motiven zu erkennen.

Drei Spielarten sind möglich: Allein, allein gegen den Computer oder das Spiel gegen einen Freund. Wer sich erst einmal mit dem Ablauf vertraut machen will, der hat zusätzlich die Gelegenheit, sich ein Demo anzusehen. Die Schwierigkeitsstufen reichen von 1 - 7, und wem das noch nicht reicht, der kann sich gar noch bei „Super" versuchen, wo man schon wirklich eine harte Nuß zu knacken bekommt. Das Programm ist grafisch recht ansprechend, wenn auch nicht gerade überwältigend, und bringt eine Menge Spaß. Am besten, Ihr versucht es mal; Ihr werdet sehen, auch Ihr seid nicht zu alt für Memory alias BRAIN STORM.

»Das Programm bringt eine Menge Spaß; Ihr werdet sehen, auch Ihr seid nicht zu alt für BRAIN STORM!«

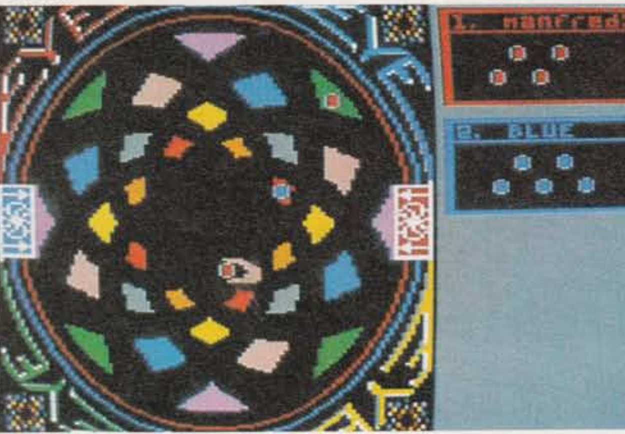


Bernd Zimmermann

Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie wie beim „Original"	
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

★ Kein Auge fürs Auge: Kompliziert & flach!

Programm: Eye, **System:** Schneider (angeschaut), ST, C-64, Spectrum, +3, **Preis:** ca. 45 Mark (Schneider-Disc.), **Hersteller:** Endurance Games, Enfield, England, **Muster von:** 26.
Es war einmal ein Brettspiel. Dieses verkaufte sich in England sehr gut. Grund genug für **ENDURANCE GAMES,** eine computerisierte Version hinterherzujagen. Das, was dabei herauskam, folgt nun im Kurzbericht!



EYE („Auge") heißt das Spiel, worüber ich berichten möchte. Es kann (in der Computer-Fassung) mit bis zu vier Teilnehmern gespielt werden. Da ich anfangs (und auch jetzt noch) ziemlich verwirrt war, brauchte ich schon eine geschlagene Stunde, um überhaupt zu kapieren, was EYE von mir wollte. Das „Auge" ist ein sehr kompliziert aufgebautes Denk-Spiel, das schon ein gehörig Maß an Vorstellungskraft verlangt, will man seine Steinchen richtig und gewinnbringend plazieren. Und da ich auch nicht allein an solch eine schwierige Aufgabe gehen wollte, engagierte ich Bernd, dem genauso wie mir nach einigen halben Stunden die „Augen" tränten; selbst unser „Inneres Auge" versagte vor der gestellten Aufgabe. So trauten wir auch unseren Augen nicht, welchen Blödsinn der Rechner (als Mitspieler) verzapfte. Eine Hilfe, uns auf den richtigen Weg zur Eye-Logik zu führen, war unser CPU-Freund leider nicht.

1.) DAS BRETT. - Unser Spielfeld besteht aus 32 farbigen Feldern, die durch zwei Spiralen innerhalb eines Kreises abgetrennt sind. Wir finden hier acht verschiedene Farben, die je vier Felder besitzen. Wenn nun die Spiralen gedreht werden, ergeben sich andere „Gesichtspunkte"; die Anordnung verändert sich. Neben dem Brett erkennen wir (bis zu vier) Kästchen, in denen die sechs Spielsteine zu finden sind. Beim Drei- oder Vierer-Spiel hat jeder Teilnehmer nur drei Steine zur Verfügung.

2.) DAS SETZEN. - Der Spieler eins (Rot) beginnt. Er nimmt einen Spielstein und setzt ihn auf das Feld seiner Wahl. Danach folgen die anderen. Sind alle Steine gesetzt und ist noch keiner als Sieger hervorgegangen, wird versucht, durch stetiges Drehen der Spiralen seine Steine „auf die Reihe" zu bekommen.

3.) DIE TAKTIK. - Es gibt sicherlich mehrere Möglichkeiten, um zu siegen. Die erste Absicherung, erst gar nicht vorschnell zu verlieren, besteht darin, seine Steine auf sein eigenes Farbfeld zu plazieren. Gleichzeitig sollte man darauf achten, daß man auch die Farb-Felder der Gegner mit einem Steinchen besetzt. Beispiel: Hat es einer geschafft, mindestens drei Steine auf die Farbfelder des Mitspielers zu setzen, so ist dieser aus dem Rennen. Wichtig ist, daß man sich vorstellen kann, welche Positionen bei den Drehungen der Spiralen zum Vorschein kommen. Hat man also ein gutes „Auge" (daher wohl auch der Name), so ist man schon auf dem Weg zum Erfolg. Wenn alle Steinchen gesetzt sind, hat man die Möglichkeit, diese wieder zu versetzen. Allerdings **nur** auf das nächste erreichbare Feld; ein Sprung oder ein Vorrücken um zwei Felder ist nicht möglich.

4.) DIE ENTSCHEIDUNG. - Gewonnen hat derjenige, dem es gelungen ist, drei Steine seiner Farbe auf seine eigenen Farb-Felder zu plazieren. Dies ist eigentlich nur dann möglich, wenn man taktisch klug vorgegangen ist, vorausschauend geplant oder zielstrebig die Fehler der anderen ausgenutzt hat.

EYE präsentierte sich in der Schneider-Fassung als ein ziemlich undurchsichtiges Game, das allerdings nach einigen Stunden des Erfahrungssammelns durchaus reizvoll sein könnte. Die vorliegende Version (also Schneider) konnte nicht so recht Freude aufkommen lassen, da die „angekündigten" Spiralen schlicht und einfach nicht vorhanden waren. Wer sich allerdings etwas genauer mit EYE beschäftigen und den Berichterstatter Lügen strafen möchte, kann sich das Ding ja besorgen. Großer Vorteil: Die Anleitung ist (auch) in Deutsch. Großer Nachteil: Der Computer als Mitspieler ist so dämlich, daß ich ihn, um das Spiel abzubrechen, zum Sieg zwingen mußte, indem ich ihm den Weg zum Erfolg ebnete. Ansonsten würde folgender Satz zutreffen: „... und wenn er nicht gestorben ist, so spielte er noch heute!"

Manfred Kleimann

Grafik	6
Handhabung	8
Strategie	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7

★ Ein ASM-Blitz-Test

Programm: Grid Iron, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Top Ten, Maynard Ltd, England, **Muster von:** Top Ten.
Noch nie hatte ich die Gelegenheit, ein „Strategie-Programm" so kurz abzufackeln. Nun ist sie da (die Gelegenheit). Das Programm stammt von **TOP TEN** und heißt **GRID IRON.** Ich würde nicht unbedingt behaupten, daß diese Sport-Simulation einen Flop darstellt. Aber: In puncto Einfallslosigkeit und Abkupferung hat sich TOP TEN mit diesem Game schon zu Lebzeiten ein Denkmal gesetzt. Kurzum: Es handelt sich um die Kopie des berühmten *Football Managers* von *Addictive*. „Can you manage a Team?", das ist eine Frage, die sich schon viele Football Manager-Freunde gestellt haben. Nun taucht diese Frage auch bei GRID IRON auf. Der Unterschied: Man managt ein American Football Team. Ansonsten ist alles - vom Auswahl-Menü über die Energy-, Skill- oder Value-Angaben bis hin zur Action-Sequenz - eindeutig von Addictive übernommen worden. Das heißt aber noch lange nicht, daß die gleiche Atmosphäre wie beim „Vorgänger" rüberkommt. Mitnichten! Kürzen wir's einfach ab... Ein wahrlich überflüssiges Programm, das sich zudem noch nicht mal an die Regeln des American Football hält. Enttäuschend!

Manfred Kleimann

Cover:	vielversprechend
Grafik	unerheblich
Handhabung	einfach
Strategie	unklar
Spielwert	gleich null
Preis/Leistung	gibt's nicht

	PLayer	SKill	ENergy	FOrm	VAlue
1	DICKENSON	6	2	3	90200
2	THEISSMANN	3	8	2	45800
3	RIGGINS	10	6	1	150600
4	PLUNKETT	10	2	1	150200
5	MONTANA	2	4	3	30400
6	JOHNSTON	4	4	4	60400
7	WHITE	6	7	1	90700
8	MONK	10	7	5	150700
9	MARINO	2	2	3	30200
10	GAULT	5	10	6	76000
11	GREEN	2	1	6	30100
12	MITCHELL	5	6	4	75600
13	CARTER	4	3	5	60300
14	ALLEN	2	4	4	30400
15	BROWN	2	1	1	30100
16	GRAHAM	6	9	1	90900

Enter Number of the RESERVE you wish to PLAY OR '0' to CONTINUE?

NEW YORK JETS 0

ST LOUIS CARDINALS 0

computer shop

Freeze Machine 99,–

Trilogic Expert-Cartridge 119,–

Versand oder im Laden erhältlich

Ankündigungen für März bei Anzeigenschluß

Titel	
Super Hang On	Amiga
Captain Blood	Atari ST/Amiga
Obliterator	Atari ST/Amiga
Space Harrier	Atari ST
ECO	59.– Amiga
Mars Cops	Atari ST/Amiga
Hotball	Atari ST/Amiga
Wizball	59,– Amiga
Jolly Jack the Jester	Atari ST
Impossible Mission	Atari ST/C-64
King of Chicago	Atari ST
Tiger Road	C-64
Footballmanager II	Atari ST/Amiga/C-64
Gunship	Atari ST/Amiga
Frightnight	69.– Atari ST/Amiga
ST Soccer	69.– Atari ST/Amiga
Leathernecks	69.– Atari ST/Amiga
Ferrari Formula One	79.– Amiga
Ultima V	69.– C-64
Rim Runner	Amiga
Strike Fleet	C-64

C-64 Neuheiten

Titel	Preis
Morpheus	29.-/39.-
R.I.S.K.	29.-/39.-
Platoon	29.-/39.-
Predator	29.-/39.-
To be on Top	29.-/39.-
Mini Putt	—/59.-
Train Escape	—/59.-
Wizard Warz	29.-/39.-
Victory Road	29.-/39.-
Nigel Mansells GP	29.-/39.-
Great Giana Sisters	29.-/39.-
Alternative World Games	29.-/39.-
Super Hang on	29.-/39.-
Salamander	29.-/39.-
Tour de Force	29.-/39.-
ATF	29.-/39.-
Demon Stalker	—/59.-
19 Part 1 Boot Camp	29.-/39.-
Charlie Chaplin	29.-/39.-
Rim Runner	29.-/39.-
Rolling Thunder	29.-/39.-
Gryzor	29.-/39.-
4Th & Inches	29.-/39.-

C-64 Bestseller-Classics

Titel	Preis
Airborne Ranger	**39.-/49.-**
Combat School	**29.-/39.-**
Buggy Boy	**29.-/39.-**
Internat. Karate +	**29.-/39.-**
Out Run	**29.-/39.-**
Shoot'em up Const. Kit	**39.-/49.-**
Superstar Icehockey	**29.-/39.-**
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	**—/49.-**
Bards Tale II	**—/59.-**
Stealth Fighter	**—/59.-**
Gunship	**35.-/45.-**
Pirates	**35.-/45.-**
Subbattle Simulator	**—/39.-**
Jinxter	**—/59.-**
Skate or Die	**—/59.-**
Bangkok Knights	**29.-/39.-**
Echelon	**—/89.-**
Apollo 18 Mission	**—/59.-**

C-64

Titel	Preis
Test Drive	35.-/59.-
Thunder Chopper	—/59.-
Nebulus	25.-/35.-
Driller	39.-/49.-
Defender of the Crown	29.-/39.-
Gary Linnekers Soccer	25.-/35.-
California Games	29.-/39.-
Jagd nach Roter Oktober	39.-/49.-
Chamonix Challenge	29.-/39.-
Deja Vu	—/39.-
Flying Shark	25.-/35.-
Rampage	25.-/35.-
Hunters Moon	25.-/35.-
Rastan Saga	25.-/35.-
Bards Tale I	—/49.-
Legacy of the Ancients	—/49.-
PHM Pegasus	—/49.-
Last Ninja	25.-/35.-
Up Periscope	—/59.-
Destroyer	—/39.-
Games Set Match Comp.	29.-/39.-
lying Shark	29.-/39.-
Garfield	29.-/39.-
Side Arms	29.-/39.-
Hewson Four Smash Hits	29.-/39.-
Cholo	10.-/15.-
Way of the Expl. Fist	10.-/—
Octapolis	29.-/39.-
Quedex	25.-/35.-
Western Games	29.-/39.-
Manic Mansion	—/39.-
Gauntlet II	29.-/39.-
Brave Star	29.-/39.-
Border Zone	—/69.-
Masters of the Universe (the Movie)	29.-/39.-
Traz	29.-/39.-

Strategie (SSI-SSG-PSS-Micropose)

Titel	Preis
Eternal Dagger	—/79.-
Realms of Darkness	—/59.-
Battlegroup	—/59.-
B-24	—/59.-
Halls of Montezuma	—/59.-
Shiloh	—/59.-
Bismarck	29.-/39.-
Tobruk	25.-/35.-
Guadalcanal	25.-/35.-
Power Struggle	25.-/35.-
Konolialmacht	25.-/35.-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Tomic Tile	59.-
Tetris	69.-
Water Ski Champ.	49.-
Gauntlet II	59.-
Tanglewood	69.-
Olds	69.-
Wizards Crown	69.-
Dungeon Master	69.-
Out Run	69.-
Bards Tale I	79.-
Defender of the Crown	69.-
Terrorpods	59.-
Jagd nach Roter Oktober	59.-
Epyx on ST (4 Spiele)	59.-
Catch 23	59.-
ST Replay	199.-
Pro Sound Designer	149.-
Chamonix Challenge	59.-
Star Trek	49.-
Star Wars	59.-
Super Sprint	49.-
Blue War	59.-
Xenon	59.-
Mach 3	59.-
Flying Shark	59.-
Crazy Cars	59.-
ECO	59.-
Test Drive	69.-
Jinxter	69.-
Wizball	59.-
Roadwars (Melbourne House)	69.-
Universal Military Simulator	69.-
Carrier Command	69.-
Enduro Racer	59.-
Slapfight	59.-
Buggy Boy	59.-
Charlie Chaplin	59.-

IBM

Titel	Preis
Elite	79.-
3D Helicopter	49.-
Police Quest	69.-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	69.-
Superstar Icehockey	69.-
Space Max	125.-
Gunship	89.-
Star Flight	79.-
Test Drive	69.-
Bards Tale	79.-
Jinxter	69.-
Defender of the Crown	69.-

Amiga

Titel	Preis
The Big Deal	59.-
Indoor Sports	59.-
Xenon	59.-
Crystal Hammer	39.-
Way of the Little Dragon	39.-
Crazy Cars	59.-
Moebius	69.-
Test Drive	69.-
Fire Power	69.-
Bards Tale I	79.-
Garrison	59.-
Terrorpods	59.-
Dark Castle	69.-
Backlash	49.-
Insanity Fight	69.-
Amegas	49.-
Tetris	59.-
Roadwars (Melbourne House)	69.-
Jagd nach Roter Oktober	59.-
Western Games	59.-
Dick Special	69.-
Land of Legends	99.-
One on One Turbo	69.-
Galactic Invasion	69.-
GeeBee Air Rally	89.-
Shadowgate	72.-
King of Chicago	72.-
Grid Start	39.-
Ninja Mission	39.-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Titel	Preis
Pattons Best	60.-
Platoon	45.-
Raid on St. Nazaire	60.-
Chirocco	70.-
Nightmare on Elm St.	60.-
Hedgerow Hell	70.-
Central America	65.-
ADD Robin Hood Adventures	35.-
ADD Forgotten Realms	30.-
ADD World of Greyhamk	30.-
ADD Dragonlance Adventures	35.-
ADD Wilderness Survial Guide	35.-
TV Wars	65.-
Legend of Heroes	30.-
Fire Power	60.-
Gammaraiders Game	30.-
Top Secret	30.-
Adv. Squad Leader	95.-
Yanks	85.-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Achtung! Ab Februar sind wir auch in Nürnberg.
Neue große Filiale am Jakobsplatz.
Versandzentrale weiterhin in München.

Jetzt neues Ladengeschäft »Games World« in der Landsbergerstraße 135.
Neu im Angebot: Brettspiele und Rollenspiele von Avalon Hill – TSR – Victory und andere.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

089 / 5 02 24 63

★ Strategie in Perfektion!

Programm: Universal Military Simulator (UMS), **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Rainbird, London, England, **Muster von:** 13 / 18.

Gleich vorweg: Ich will und kann nicht behaupten, UMS in voller epischer Breite getestet zu haben. Dieses Programm-Paket ist dermaßen umfangreich, daß ich **mindestens** drei Wochen ununterbrochen hätte dran sitzen müssen, um alle Funktionen, Möglichkeiten, Stärken und Schwächen darzustellen. Ich hoffe, man verzeiht mir, daß ich mich auf das Wesentliche beschränke. Die Rede ist von einem ST-Programm, daß voller Kniffe, Tükken und erstklassigen Möglichkeiten nur so strotzt. Jeder, der sich selbst Strategie-Fan nennt, wird **UMS (Universal Military Simulator)** von **RAINBIRD** mögen. Davon bin ich überzeugt! Man stelle sich vor, daß komplette Programm ist in lupenreinem Deutsch; sogar die Pull Down-Menüs!

Aber: die Grafik ist nicht gerade berauschend. Anfangs dachte ich bei mir: „Ach Gott, wie langweilig!" Die Grafik besteht lediglich aus Schrift, Pull Down-Menüs und einem gitterartigen Spiel- oder Schlachtfeld. Zu Beginn werde ich als General begrüßt und aufgefordert, einen Code, der der Anleitung zu entnehmen ist, einzugeben. Jetzt bin ich im Auswahl-Menü! Fünf Punkte werden mir angeboten: „Simulation starten", „Schlacht erstellen", „Karte entwerfen", „Armee zusammenstellen" und „Programm-Ende" (letzterer Programm-Punkt ist nur was für „Feiglinge"). Kurz-Beschreibung:

1. SIMULATION STARTEN. - Sie nehmen aktiv an einer Schlacht Ihrer Wahl teil, wobei UMS den Ablauf überwacht. Man kann nun allein gegen den Rechner antreten, den Computer gegen sich selbst spielen lassen oder einen Kumpel zum ST zerren. Anmerkung: Sie können selbst beim Kampf Rechner gegen Rechner mit eigenen Befehlen in die Schlacht eingreifen!

2. SCHLACHT ERSTELLEN. - Hier entscheiden Sie, welche Armeen auf welchem Terrain aufeinandertreffen. Sie können nun eine der „mitgelieferten" historischen Schlachten wählen; Sie sind aber nicht an diese gebunden. So ist es Ihnen überlassen, wo, wann und zu welchem Zweck Sie eine Armee auf die andere hetzen.

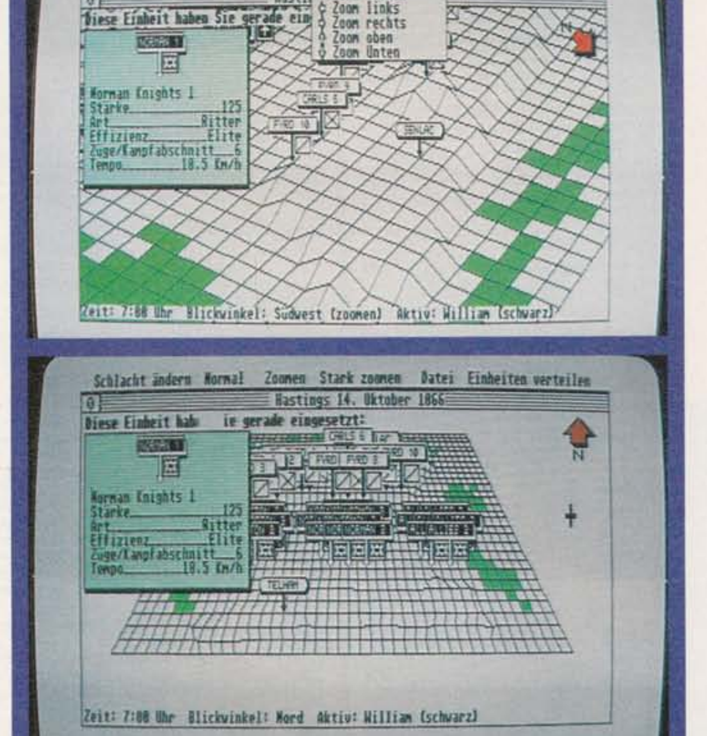
3.) KARTE ENTWERFEN. - In diesem Programm-Teil werden Sie die Möglichkeit haben, sich nach eigenen Vorstellungen detailgetreue 3D-Landkarten im Gittermuster und Schwarz-Weiß-Raster zu erstellen. Danach kann die Schlacht beginnen. Ihrer Fantasie und Ihrem Einfallsreichtum scheinen keinerlei Grenzen gesetzt.

4.) ARMEE ZUSAMMENSTELLEN. - In diesem Menü definieren Sie nach eigenen Vorstellungen Ihre Armee oder ändern bereits aufgestellte zu Ihrem Vorteil.

Ich machte mich sofort daran, eine vorgegebene Simulation zu starten. Besonders interessant fand ich die Schlacht von Hastings & Battle („Battle of Hastings - 1066"). Andere Schlachten: „Marston Moor" (Cromwell gegen Charles I), „Arbela" (Alexander der Große gegen den Perserkönig Darius), „Gettysburg" (Nord- und Südstaaten-Konflikt) sowie „Waterloo" (Napoleon gegen Wellington). Ich jedenfalls, wie gesagt, entschied mich für den „Norman Conquest".

Zunächst einmal: Der Haupt-Unterschied zwischen UMS und herkömmlichen Simulationen besteht in der grafischen Darstellung des Geschehens. Man findet eine 3D-Raster-Landschaft, in der ziemlich genau die Standorte der einzelnen Verbände - in Form von kleinen Täfelchen - anzeigt werden. Die Darstellung ist so detailliert, daß man den armen King Harold auf seiner Anhöhe sehen kann, wo er seine Armee versammelt hat, um William abzufangen. Die Positionen sind deutlich zu erkennen; die Schlacht kann nun nachgespielt werden. Alle Einheiten, Divisionen, Brigaden oder was sonst noch so fleucht und kreucht erscheinen als Flaggen auf dem Schlachtfeld. Die acht verschiedenen Blickwinkel sorgen dafür, daß man genau beobachten kann, ob nicht ein unerwarteter Angriff von hinten stattfindet. Natürlich muß man jetzt reagieren. Der Programm-Teil „Simulation", in dem wir uns momentan befinden, ist untergliedert in eine Kommando- und eine Gefechts-Phase. In der ersten Phase geben Sie beiden Armeen die erforderlichen Befehle. Wenn dies geschehen ist, wird der Vorgang mit dem Mausklick an „Kommandophase beenden" abgeschlossen. Diese Vorgänge werden über die GEM-Fenster „Schlachtfeld" ausgeführt. Die einzelnen Menü-Leisten geben Ihnen die optimale Möglichkeit, alle nur denkbaren und nötigen Prozesse auszuführen: Blickwinkel, Gefecht, Darstellung, weitreichende Waffen, nächster Kampfabschnitt, Befehle erteilen, Schlachtordnung zeigen, Feindberührung ja/nein, Darstellung von Städten, weißen oder schwarzen Fahnen, Zeitraffer und vieles andere mehr. Im unteren Abschnitt des Screens wird darüberhinaus über die Tageszeit, den Blickwinkel, die Vergrößerung eines Bildausschnittes (Zooming) und über den Angreifer (aktiv) informiert. Doch: Kommen wir wieder zum Anfang der Schlacht zurück! In der Gefechtsphase finden die eigentlichen Kampfhandlungen statt. Die Dauer der Schlacht wird in acht gleichlange Abschnitte unterteilt. Der nächste strategische Schachzug wird vorbereitet, indem man den Punkt „Nächster Kampfabschnitt" wählt. Wenn man die „Schlächterei" beendet hat, kehrt man wieder in den Befehls-Modus zurück.

Interessant wie nützlich ist auch die Zoom-Funktion, die Vergrößerungen eines Bildausschnittes ermöglicht. Hierbei kann man zwischen einer manuellen Vergrößerung oder einem automatischen Zoomen wählen. Automatisches Zoomen bedeutet, daß der Rechner



von allein auf die brenzligen Situationen (Kampfhandlungen) eingeht bzw. diese für Sie vergrößert. Wer sich nun so richtig eingearbeitet hat, wird bald feststellen, wie stark UMS in der Tat ist. Es ist fast unmöglich, die Komplexität dieser „kombinierten Simulation“ auch nur annähernd gründlich zu beschreiben. Deshalb will ich den geneigten Leser auch nicht länger nerven (und ich mich selbst auch nicht). Dennoch: Ein kleiner Eindruck:
Der UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR kann sich sehen lassen! Er erinnert mich in der Bedienung stark an ein Desktop Publishing-Programm. Wer erst einmal gerafft hat, worum es geht, wird (vermutlich) einen „Spielfreund“ fürs Leben haben. Besonders reizvoll sind die „beiliegenden“ historischen Auseinandersetzungen, die man auch mal aus der Ferne (Computer gegen sich selbst) genüßlich beobachten kann. Vielleicht kann man auch Geschichte ad absurdum führen, bedenkt man, daß Napoleon plötzlich eine zweite Chance bei Waterloo besitzt. Ebenso erfreulich: Man ist in der Lage, sich eine fiktive Schlacht einfallen zu lassen (wie wär's mit dem Krieg der Sterne?). Ein weiteres Positivum: der gesamte Bildschirm-Text und die Menü-Leisten und -Punkte sind in Deutsch. Die Anleitung ist in Deutsch, das „Schlachten-Handbuch“ (leider) in Englisch. Das Programm insgesamt hat einen großartigen Eindruck auf mich gemacht. Ich glaube, daß ich von Zeit zu Zeit des öfteren auf UMS zurückgreifen werde, wenn mir das bloße Ballern auf die Nerven geht. *mk*

»Der UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR ist logisch aufgebaut und bietet jedem, der sich Strategie-Freund nennt, einen 'Spielfreund' fürs Leben!«

Grafik	**Pull Downs/Raster**
Strategie	**12**
Handhabung	**9**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**11**

★ Kontrovers

Programm: Trivia Trove, **System:** Amiga, Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Anco Software LTD. 35 West Hill, Dartford Kent DA1 2EL. **Muster von:** ST-Version: 13 / 15 / 26 ; Amiga-Version: 2 / 34
Ich sitze vor dem ST, die Spielanleitung in der Hand, und warte, daß der Atari sich das Programm reinzieht. Einen Moment später erscheint auch schon das Titelbild von TRIVIA TROVE. Der Programmierer rät mir, den Mausbutton zu betätigen, diesem Rat kann ich mich in der Hoffnung, das Programm zu spielen, kaum entziehen, und so tue ich es dann auch. Es erscheint zu meiner größten Verwunderung das Spiel, daß ich früher, in ewig langen Schulstunden, mit Begeisterung spielte. Der Name des Spiels: Tic, Tac, Toe, in deutschen Landen vielleicht besser bekannt als Käsekästchen. Die neun Felder des Käsekästchens sind nun in verschiedene Themenbereiche unterteilt, nämlich Pot Luck, History, Films, Music und Maths. Der Computer macht nun den ersten Zug, und man bekommt zu entsprechendem Aufgabenfeld eine Frage gestellt. Es erscheinen vier Antwortmöglichkeiten, von denen man eine, möglichst die richtige, auswählen und anklicken muß. Dieser Vorgang sollte möglichst schnell vonstatten gehen, da einem zur Beantwortung aller Fragen, bis man eine Reihe vollständig hat, nur eine Zeit von zwanzig Sekunden zur Verfügung steht. Es empfiehlt sich also, über Fragen, wo man absolut keinen Blassen hat, nicht länger zu grübeln, sondern gleich irgendetwas anzuklicken. Sollte man diese Runde erfolgreich hinter sich gebracht haben, heißt es auf dem Bildschirm: „Now go for a Spin“. Es erscheinen nun neun Kreise, die auch wieder in die verschiedenen Themenbreiche aufgesplittet sind. Nun muß man versuchen, den kleinen Ball, der in der Mitte der anderen seine Kreise zieht, so zu bremsen, daß man möglichst immer auf dem selben der neun Kreise zum Stehen kommt. Denn man muß bei mindestens einem der neun Kreise dreimal richtig antworten, um in die nächste Runde zu gelangen. Im Level 3 wird dann wieder Tic, Tac, Toe gespielt, nur mit dem Unterschied, daß man jetzt noch „üppigere“ 10 Sekunden zur Verfügung hat, um zu gewinnen. Ist nun das fast Unmögliche gelungen, und man hat auch diese Hürde auf dem Weg zum Gehirnakrobaten genommen, findet man nun im vierten und damit letzten Level ein Raster vor, in dem sich die einzelnen Buchstaben einer Hauptstadt befinden, die zu Beginn des vierten Levels kurz eingeblendet werden, damit man eine ungefähre Vorstellung davon hat, wo diese Buchstaben im Raster zu finden sind. Nun hat man die Möglichkeit, sich durch eine richtig beantwortete Frage in die Position zu versetzen, einen Tip abgeben zu dürfen, um einen weiteren Buchstaben im Raster zu finden, oder aber, wenn man schon genügend Buchstaben herausgefunden hat, einen Tip über das gesamte Wort, sprich die Hauptstadt abzugeben. Sollte sich der Tip als richtig herausstellen, so hat man das Spiel gewonnen und darf sich freuen, die unendlich(e) schwere Geschichte geschafft zu haben. Leider ist es nicht möglich, das Spiel fortzusetzen, was die Motivation, sich an TRIVIA TROVE nochmals zu versuchen, zwar nicht unbedingt steigert, sie aber meiner Meinung nach auch nicht unbedingt herabsetzt. Sicherlich häte man das Ende des Spiels auch einfallsreicher gestalten können, aber kühl berechnende Leute, die sich diese Spiel zulegen, werden auch nicht unbedingt auf eine große Lobhudelei aus sein. Deswegen ist TRIVIA TROVE ein Spiel für diejenigen, die ein gutes Wissen über die englische Sprache, eine gute Allgemeinbildung und schnelle Reaktionen auf sich vereinigen. Denn ohne diese Qualifikationen wird man das Spiel sicherlich nicht zuende bringen können. Es kann auch äußerst hilfreich sein, wenn man sich mit mehreren Leuten vor den ST setzt, da man wirklich auch mal eine Hilfe gebrauchen kann, auch wenn man schon gut drauf ist. Also Leute, ran an TRIVIA TROVE, denn dann habt ihr ein Spiel für lange Nächte gefunden, daß zudem noch einem günstigen Preis zu haben ist. Der einzige Punkt, der wirklich an diesem Spiel zu bemängeln ist, ist der, daß die richtige Antwort nicht eingeblendet oder markiert wird wenn man daneben getippt hat. Man weiß also, wenn eine Frage zum zweiten Mal kommt, nur, was man nicht als Antwort geben sollte, nicht aber unbedingt die richtige. Aber bis auf diesen Mangel, der dieses Spiel, das wirklich nicht leicht ist, noch schwieriger macht, kann ich an meinem positiven Urteil bedenkenlos festhalten. *jh*



Grafik	**7**
Handhabung	**11**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

Auch ich habe mir TRIVIA TROVE angeschaut - sowohl die deutschen ST- und Amiga- als auch die englischen Versionen. Ich muß gestehen, daß ich die Begeisterung meines Vorredners nicht ganz teilen kann, obwohl auch ich recht gern mit dem Programm geplayed habe. Der Grund für das Mißfallen: Das Programm enthält einige schwerwiegende Fehler, die den Quiz- und Lernbegierigen nicht gerade dauerhaft an TRIVIA TROVE binden. So **war** *Robert Plant* früher Lead-Sänger bei *Led Zeppelin;* so **waren** *Romulus & Remus* der Sage nach die *Gründer Roms;* so **hatte** *Heinrich VIII. sechs Frauen;* so **heißt** die *polnische Luftfahrt-Linie LOT...*
So muß ich feststellen, daß die Macher ziemlich schluderhaft gearbeitet hatten. Natürlich kann es bei Quiz Games dieser Art hier und da zu einigen „Ungereimtheiten„ kommen. Die Fehler-Menge beim vorliegenden Programm ist aber entscheidend für den Druck des Reset-Knopfes. Über die deutsche Amiga-Version will ich mich nur kurz auslassen (ich sprach zuvor von der ST-Fassung!): Dies Machwerk ist ein Flop! Die Gründe: übelste Grafik, miese (unnötige) Sprachausgabe, die Fragen sind kaum lesbar, die jeweils nächste Frage überschreibt die vorherige usw. Wer das Ding - die Amiga-Version - in dieser Form an den Mann bringt, muß schon magische Kräfte besitzen...**(M.K.)**

ACTIVISION präsentiert:

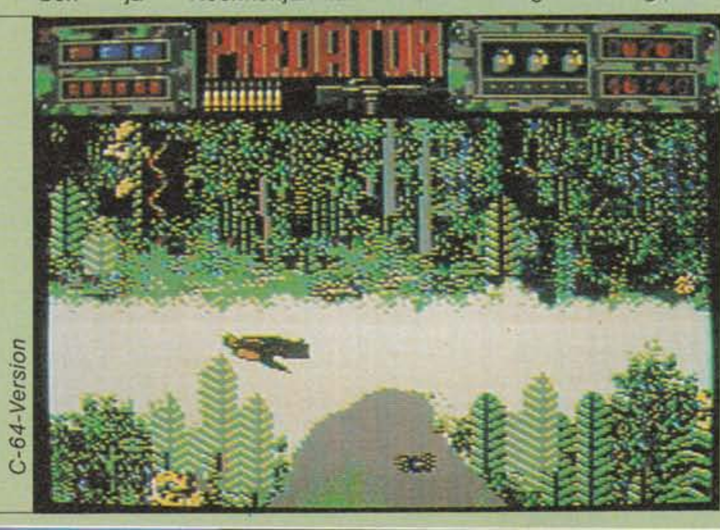
Drei nagelneue Games für jeden Geschmack

Neues gibt es aus dem Hause ACTIVISION zu berichten. So wurde z.B. endlich die Film-Versoftung von PREDATOR spruchreif. Wir konnten uns die ersten Demos anschauen und möchten Ihnen gern weitergeben, was wir auf dem Atari ST und dem C-64 sehen konnten. Außerdem können sich die Besitzer eines Atari XL/XE freuen. Für diese konnten wir uns ein nagelneues Adventure ansehen. STARBLADE wird das Game heißen. Last but not least können sich die Fans von SUPERSPRINT freuen. Für den 64er ist nämlich ein Programm namens CHAMPIONSHIP SPRINT in greifbare Nähe gerückt, mit dem man sich seine eigenen Rennkurse basteln kann.



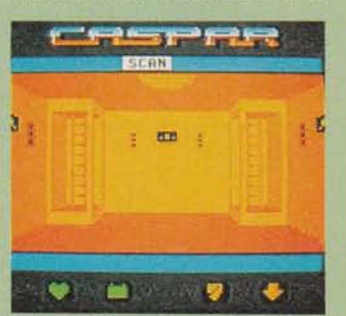
ST-Version

Fangen wir zuerst mit **PREDATOR** an, einem Game in alter „einer-kam-durch"-Manier.
Nun kann man ja über den proteinschluckenden Schwarzenegger-Supermann denken was man will, im Game kommt er jedenfalls ganz gut rüber. Die Mission ist klar, wer den Film gesehen hat, weiß schon, was den Titelhelden erwartet.
Eines Tages, mitten im Urwald, gilt es eine Gruppe von Verbündeten aus den Fängen der Guerillas zu befreien, etwa in der Reihenfolge: Camp aufspüren, Camp zerstören, die zu rettenden Männer finden, entsetzt feststellen, daß diese bereits hingerichtet sind, eine Gefangene machen und wieder abhauen.
Soweit geht ja alles ganz gut, es klingt verdammt nach Ballerei, und es ist auch nichts anderes - aber Games à la „Platoon" haben ja Hochkonjunktur. Schließlich wendet sich das Blatt: Eine „mysteriöse Macht" rafft die „Schäfer-Truppe" (Schäfer = Schwarzenegger) nach dem Muster der zehn kleinen Negerlein dahin. Und jetzt muß der Muskelprotz zusehen, wie er wieder nach Hause kommt.
Im Film kam im passenden Augenblick ein Hubschrauber, der den Helden aus seiner mißlichen, wenn auch endgültig gelösten Lage befreite. Wie die Schlußsequenz aussehen wird, kann ich Ihnen noch nicht erzählen. Immerhin ist die Hintergrundgrafik mal wieder ein echter Leckerbissen von **SYSTEM 3.** Der Screen unterteilt sich in den „Actionteil" und eine Kopfleiste, in der verschiedene Displays zu sehen sind. Z.B. wird die Energie des Schwarzenegger-Figürchens angezeigt, welche Waffe mit wieviel Munition er gerade trägt, die Zeit, Score und Handgranaten.



C-64-Version

Das Demo, das wir für den Atari ST erhielten, ist eine so frühe Veröffentlichung, daß sich bis zur Endversion wohl noch einiges ändern wird. PREDATOR lief noch sehr langsam durch den Dschungel, und an den fünf „Beispielfeinden" konnte man immerhin erkennen, daß sie ziemlich kräftig ballern werden. Wird einer der Urwaldkämpfer getroffen, rollt er theatralisch in den Busch. PREDATOR wird also die verschiedenen Waffen, die er im Dschungel finden kann, gut brauchen können.
Auf dem C-64 ist die Programmiercrew schon weiter fortgeschritten gewesen. Auch hier sind die Hintergrundgrafiken gut gelungen, und PREDATOR bewegte sich schon recht flott durch die Urwaldschneise. Die Screenaufteilung ist hier genauso wie bei der C-64-Version. Beide Demos lassen auf ausgereifte Endversionen hoffen, die wir dann natürlich noch einmal gesondert vorstellen wollen.
Die „Atarianer" werden sich über **STARBLADE (XL/XE)** freuen, ein einfach zu handhabendes Adventure, das über Stick „geregelt" wird. Leider gibt's hier noch keine Infos zum Hintergrund (dafür sind wir halt ein bißchen zu früh dran), aber das Game ist einfach zu bewältigen, wenn man sich eine Karte



anlegt. Man selbst ist wohl so eine Art Roboter, der über den „Scan"-Befehl ablesen kann, wo die jeweiligen Ausgänge aus einem Raum sich befinden und wie gefährlich ein solcher Nebenraum ist. Wählt man in der Menüzeile den Befehl „Move" an, bietet der Computer die verschiedenen möglichen Ausgänge an, und man kann mit dem Feuerknopf eine Möglichkeit auswählen. Weitere Befehle sind: „Weapon", „Look" und „Take". Mit diesen Befehlen und den jeweiligen Untermenüs wird das gesamte Adventure gesteuert. Die Grafik ist ziemlich einfach gehalten. Allerdings tut sie ihren Zweck, und wenn man auf einen „Feind" trifft, kann man zur aktiven Ballerei übergehen. Die vorher bei „Weapons" ausgewählte Waffe wird automatisch „durchgeladen". Insgesamt konnte das Adventure einen guten Eindruck hinterlassen, auch wenn zur Story usw. noch nicht viel gesagt werden kann. Die Grafik würde ich etwa bei 6 ansiedeln, der gleichförmige Sound nervt auf die Dauer allerdings ganz gewaltig. Mit dem Fazit: „Nicht schlecht!" will ich dieses Demo jetzt „abhaken", denn jetzt kommt noch ein Leckerbissen für alle Sprint-Begeisterten.

CHAMPIONSHIP SPRINT heißt der Nachfolger von **SUPER SPRINT**, das auf dem C-64 zwar nicht ganz überzeugen konnte, aber sicherlich auch seine Fans gefunden hat. Zumindest auf dem ST war SUPER SPRINT o.k. Nun liegt uns ein 64er-Demo des Nachfolgers vor, der es ermöglicht, eigene Kurse aufzubauen, diese zu testen, abzuspeichern und bei Bedarf wieder zu laden. Die



Grafik gleicht bis aufs Haar der von SUPER SPRINT, nur daß man hier aus einer Vielzahl von Teilstücken neue Kurse kreieren kann. Die Handhabung des „Bastelteils" ist wirklich sehr einfach, da der Kurs in „Felder" unterteilt ist. Auf jedes dieser „Felder" kann nun ein Element des Kurses gesetzt werden. Daß die Elemente zusammenpassen müssen, ist klar. Auch Bäumchen für Zwischenräume können mit dem Joystick ausgesucht werden. Ist der Kurs dann fertig, wird er „gesetzt". Anschließend kann man den Kurs durchspielen, allein oder mit mehreren Spielern zusammen. In dieser „Testphase" zeigten sich noch einige Grafikfehler, die aber wahrscheinlich in der Endversion behoben sein werden. Das Basteln der Kurse macht wirklich sehr viel Spaß, und wer sich gern mit anderen auf selbst entworfenen Kursen messen möchte, der sollte schon mal die Augen nach CHAMPIONSHIP SPRINT offen halten.
Das waren also die neuesten Games, die uns ACTIVISION demnächst in Endfassung präsentieren wird. Zumindest der erste Eindruck läßt Positives erwarten.

Martina Strack



Auch heute noch ein Knüller!

Eine kleine Sensation war 1985 das Fantasy-Rollenspiel WIZARD'S CROWN, welches im darauffolgenden Jahr prompt als bestes Rollenspiel des Jahres mit dem „Award Winner" ausgezeichnet wurde. Der Hersteller SSI (Strategic Simulations) verwies auf eine (bis heute) einmalige taktische Kampfsteuerung der acht Abenteurer im Programm. Und tatsächlich - eine derart detaillierte Steuerung wie auf dieser doppelseitigen Diskette kann auch 1988 noch kein vergleichbares Programm einer anderen Firma bieten.

Programm: Wizard's Crown, **System:** C-64 (getestet), IBM, Atari XL/XE/ST, Apple, **Preis:** Je nach System zwischen 60 und 90 Mark, **Hersteller:** Strategic Simulations, USA.

Der Hintergrund des Spielgeschehens:
Die Krone des alten Kaisers von Arghan wurde durch den Zauberer des Donners, Tarmon, veruntreut und aus der Gemeinschaft der Zauberer entwendet. Diese Krone war der Garant für Frieden und Freiheit im Lande und befindet sich nun zu Beginn des Spieles hinter „verfluchten Mauern" in den verfallenen Ruinen der einst stolzen Hauptstadt. Nun ist es an der Zeit, mit Hilfe von acht furchtlosen Abenteurern diese Krone zurückzuerobern und dem rechtmäßigen Besitzer zu übergeben.
Hier nun einige beeindruckende Daten zum Programm:
Acht vorgegebene oder selbst entwickelte Abenteurer können eingesetzt werden. Jeder Abenteurer hat fünf persönliche Attribute (Strength, Dexterity, Intelligence, Life, Experience) und insgesamt 30 Geschicklichkeitsmerkmale (swimming, hunting, alchemy, read, ancient, casr, spell, combat, awareness, scan, track u. a.). Zusätzlich hat man als Priester oder Zauberer noch 8 „Prayer Levels", durch die Verletzungen während oder nach einem Kampf geheilt werden können. Es stehen 22 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, und innerhalb der Dungeons erhält man zusätzlich zwölf neue Befehle. Kommt es zum Kampf mit Gegnern, hat man die Möglichkeit, entweder selbst mit der Steuerung der einzelnen Figuren ins Geschehen einzugreifen (hierzu hat man dann wiederum 29 verschiedene Handlungsmöglichlkeiten) oder den Computer zu veranlassen, eine sekundenschnelle Auswertung aller Aktionen und deren Resultate - unter Berücksichtigung der idealen Voraussetzungen - durchzuführen. Im ausführlichen Handbuch gibt es viele strategische Hinweise, welche man mit der Zeit beherrschen lernen sollte, denn davon hängt ab, wie erfolgreich das Abenteuer abgeschlossen wird.

Man beginnt das Abenteuer im „Crossed Swords Inn", welches sich innerhalb der äußeren Befestigungsmauern Arghans befindet. Hier ist der Sammelpunkt der Abenteurer (Gilde). Man kann nun überlegen, ob man die vom Programmierer vorgegebenen Charaktere übernehmen möchte oder lieber ganz neue Recken erschaffen will. Mein Vorgehen war, es erst einmal bei den vorhandenen Abenteurern zu belassen und diese nur umzubenennen, bzw. ihnen ein anderes Aussehen zu geben (man kann unter vielen verschiedenen Bildern wählen). Diese ursprünglichen Helden sind nämlich schon weiter mit ihren Erfahrungen fortgeschritten, als es ganz neu gewählte Figuren sein können - und da das Programm ohnehin schon sehr schwierig ist, kann man dadurch einen kleinen Vorsprung erreichen. Anschließend sollte man sich erst mal nur innerhalb der zwei Befestigungsringe aufhalten, da hier die Monster (eigentlich sind es in diesem Bereich nur Diebe und Gangster) noch relativ leicht im taktischen Kampf zu bezwingen sind. Außerhalb der Stadt geht es ganz anders zu, und man wird förmlich weggefegt.
Man sollte alle „Inns" aufsuchen und den Gesprächen der Leute dort Aufmerksamkeit schenken, denn bereits hier gibt es die ersten Hinweise, die ein kleines Stück weiterhelfen. Trifft man auf Gegner, so sollte man ruhig die taktische Variante des Kampfs auswählen, denn nur so lernt man die richtige Bedienung der sehr umfangreichen Steuerung genau kennen. Es kann gut sein, daß das taktische Gefecht über eine halbe Stunde (Echtzeit) dauert und man am Ende mitgeteilt bekommt, daß nur drei Abenteurer überleben werden. Aber das ist nur zu Beginn so, denn mit zunehmender Spielpraxis ist es immer weniger schwierig, sich im Kampf durchzusetzen. Es macht einfach riesigen Spaß, die animierten Sprites maßgenau zu steuern und zu entscheiden, ob Kämpfer X nun die durch ein Schild gedeckte Seite des zu seiner Rechten postierten Skeletts angreift und es evtl. schafft, dies mit seiner Kriegsaxt zu spalten, oder doch lieber zu seiner Linken die ungedeckte Seite eines Scouts zu attackieren, der gerade einen Angriff vom Kämpfer Y abzuwehren versucht. Vielleicht ist es aber ratsam, sich in dieser Kampfrunde besser defensiv zu verhalten und die Angriffe des Gegners abzublocken?

So ergeben sich immer wieder neue Überlegungen, die von einer Vielzahl von charaktereigenen Geschicklichkeitsmerkmalen abhängig sind. Mir ist bis heute kein Rollenspiel bekannt, welches sich so, bis ins Detail, an die original „Dungeons & Dragons"-Regeln hält wie eben WIZARD S CROWN.

Die Grafik im Programm ist nicht umwerfend, aber dennoch detailliert und übersichtlich genug (eine deutliche Verbesserung bietet hier die Atari ST-Version). Das Vokabular wird durch eine Vielzahl von Befehlen ersetzt, mit denen man jedoch erst mal umzugehen lernen muß. Die Steuerung der „Party" und die Eingabe der Kommandos erfolgt ausschließlich über das Keyboard und ist gut durchdacht, wie auch nach entsprechender „Einarbeitungszeit" schnell bedienbar. (Die Dauer der auf dem Bildschirm nach jeder Aktion erscheinenden Einblendungen kann in neun verschiedenen Zeitmaßen vorgenommen werden.) Die Story ist für ein Rollenspiel gut ins Spielgeschehen übertragen worden, und die Atmosphäre ist, nicht zuletzt bedingt durch die vielen Details, sehr dicht. Die Schwierigkeit des Spielgeschehens läßt sich von 1-5 (1=sehr schwer, 5=relativ einfach) zusätzlich zu Beginn festlegen. Den Spielstand kann man in der Gilde jederzeit abspeichern. Abschließend muß ich feststellen, daß WIZARD'S CROWN auch bis heute nichts von seinem Reiz verloren hat und in der Rangliste der besten Fantasy-Rollenspiele ganz weit oben steht. Ich kann das Programm jedem interessierten Adventure-Spieler vorbehaltlos empfehlen!

Uwe Winkelkötter




ELVIN ATOMBENDER IST ZURÜCKGEKEHRT!
IMPOSSIBLE MISSION II™
Ein überragender Spionage-Thriller!
Nach 2 Jahren Wartezeit ist sie jetzt endlich da – die Fortsetzung aller Fortsetzungen!
Impossible Mission II bringt Euch nochmals den Spaß und die strategische Herausforderung des Originals, wenn Ihr ein zweites Mal die gefährliche und scheinbar unlösbare Aufgabe übernehmt, Elvin Atombender zu finden, um ihm sein verbrecherisches Handwerk zu legen.
Sucht jeden Raum ab, findet Code-Nummern, Gegenstände und Schlüssel, die Euch bei der Lösung helfen. Aber achtet auf die Wachen und Roboter, die ständig innerhalb der 5 Türme patroullieren – sie dürfen Euch nicht entdecken!
Habt Ihr Elvin endlich gefunden, ist die Aufgabe allerdings erst halb bewältigt:
Denn jetzt wird es wirklich nahezu „impossible", wenn Ihr die Flucht aus den 5 Türmen ergreift – ob Falltür, Roboter, Wachen, falsche Aufzüge, überall lauert Gefahr.
...Mit dem Aufzug kommt Ihr in den ersten Raum...
...Aber wohin jetzt?...
...Wer oder was lauert hinter diesen Autos?...
...Kommt Ihr in den nächsten Turm?...
...Ist hier die letzte Code-Nummer?...
...Gefahr?...
...Warum bewacht der Roboter diesen Tisch?...
...Ist eine Nachricht auf dem Tonband?...
...Schnell! Fliehe vor Elvin!!...
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
Vertrieb: RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0
Mitvertrieb: Microhändler
Österreich: Karasoft
Schweiz: Thali AG
EPYX®



... mit teuflisch guten Informationen!

„Das ist ja der absolute Wahnsinn!" Ein kurzer, aber alles umreißender Komentar zu der IMA in Frankfurt. Was sich dort abspielt, läßt sich nur schwer weitervermitteln. Wohl einer der größten Spielhallen der Welt, und vor allem die billigste, da alle Spielgeräte freigemünzt sind. Wer sich auf diese Messe wagt, der muß schon sehr viel Zeit und Nerven mitbringen, um die Masse an Eindrücken verarbeiten zu können. Allein eine spezifische Gruppe der Spielgeräte (z.B. Flipper) nimmt schon Stunden in Anspruch, möchte man nur das ganze Informationsmaterial dazu genauestens studieren. Aus diesem Grund habe ich natürlich Schwerpunkte setzen müssen, was die Neuerscheinungen angeht. Trotzdem möchte ich einen breiten Überblick dieser Messe bieten.



PAC-MANIA, der neue Renner von ...

... NAMCO

Fangen wir also am besten mit den Spielgeräten an, die ich zwar schon erwähnt habe, wozu es aber noch ergänzende Nachrichten gibt. So zum Beispiel zu **Pacmania** von **Atari,** welches ich in der vergangenen Ausgabe vorgestellt habe. Bei diesem 3D-Pacman muß man einfach die Resonanz hervorheben. Die Menschenmassen, die sich vor diesem Gerät stauten, lassen darauf schließen, daß Pacman tatsächlich seinen zweiten Sommer erleben wird. Schaut Euch die Grafiken selbst an - sieht das nicht vielversprechend aus? Weiter geht's in der Nachrichtenbörse:

Die Erfolgsmeldungen nehmen kein Ende! Der Groschenspaß **Herz As** hat alle Rekorde geschlagen. Es ist das meist verkaufte Unterhaltungsgerät überhaupt. Kein Wunder, daß man bei diesem Gerät noch das i-Tüpfelchen draufsetzte. Praktisch das gleiche Spiel gibt es jetzt auch unter dem Namen **FC Bayern,** bei dem die Karten lediglich mit den Köpfen der Bayern-Spieler bestückt worden sind. Bei den Fans der Bayern wird dieses Gerät mit Sicherheit ein Renner, aber im Clubhaus vom FC Schalke 04 wird dieses Spielgerät wohl keinen Platz finden.

Wo ich gerade bei Münzspielgeräten bin: In Sachen Geldspielautomaten hat sich ebenfalls ein Gerät deutlich rauskristallisiert. Mit der **Disco-Queen 87/88** erhielt **Disco Disc** auf der Messe noch den entsprechenden Anstrich. Beide sind in ihrem Bereich halt die Nummer 1. Doch kommen wir von den Spitzenreitern zu den Neuheiten, die Fuß gefaßt haben. Unter anderem handelt es sich dabei um das Geldspielgerät **Roulette,** welches in der Beliebtheitsskala stark nach oben tendiert. Altes Spiel, neue Aufmachung, so könnte man den Vormarsch der Dart-Spiele beschreiben. Worin die kleinen Unterschiede zwischen einem gewöhnlichen Dartbrett und dem neuentwickeltem **Bull Buster** liegen, läßt sich kurz umreißen. Zwei Argumente sprechen einfach für Bull Buster, der in Deutschlands Lokalitäten sicherlich sein Zuhause finden wird. Die gute alte Kreidetafel wird überflüssig, da Bull Buster von selbst subtrahiert. Jegliche Schreib- und Rechenarbeit fällt weg, es wird nur noch gespielt. Wichtiger erscheint mir jedoch die Tatsache, daß die Verletzungsgefahr wesentlich geringer ist, denn nicht nur das Brett, sondern auch die Pfeile bestehen vorwiegend aus Plastik. Somit verschwinden die nicht ganz ungefährlichen Metallspitzen, womit, wenn auch sel-



HERZ AS mal anders





ten, so mancher versehentlicher Unfall passiert ist. Dieser Vorteil birgt allerdings auch einen Nachteil in sich, der an dieser Stelle nicht verschwiegen werden soll. Es kann durchaus passieren, daß ein gut plazierter Wurf nicht am Brett heften bleibt. Feinheiten, die man jedoch berücksichtigen muß. Insgesamt bleibt die Feststellung, daß der Gelegenheitsspieler seine Freude an Bull Buster haben wird, aber Profis werden wohl bei der Standardausführung bleiben.

Mit **Alpha** hat sich auch die Action hoch fünf durchgesetzt. Hierbei war die Logik Vater des Kindes, müssen sich die Aufsteller von Spielgeräten doch mit der lieben Vergnügungssteuer rumschlagen. Diese muß für jedes Gerät abgedrückt werden, das seinen Platz in Spielerkreisen einnehmen soll. Dieser lästigen Steuer des Metiers hat man somit einfach ein Schnippchen geschlagen, indem man fünf verschiedene Spiele in einem Gerät untergebracht hat. Vorteil für den, der seinen Genuß im Spiel sucht: Ihm werden auf gleicher Fläche mehr Spiele zur Auswahl gestellt.

Doch kommen wir jetzt zu den eigentlichen Testobjekten, die ich auf der Messe unter die Lupe genommen habe. Neben allen Erfolgsmeldungen und Neuerungen, die sich durchgesetzt haben, erwartet den Spielefreak an Menge an Neuheiten. Dabei scheint Eishockey zum echten Renner zu werden. Ich habe mir zu diesem Zweck zwei verschiedene Versionen reingezogen. Die erste, **Super Chexx** von **Ice,** erinnert sehr stark an ein Traditionsspiel - den Kicker. Der ein oder andere wird auch feststellen, daß





ALPHA: Action total auf fünf Screens

es dieses Spiel auch schon für den Heimgebrauch gab, nur nicht in dieser Größe. Als stolzer Besitzer des Heimgeräts und ehemaliger Großmeister ist mir dieses Spiel bei meinem Streifzug über die Messe, natürlich sofort in die Augen gefallen. Der nächstbeste Besucher mußte auch gleich herhalten und sich eine Niederlage abholen, damit ich die Spielbarkeit dieser Wundermaschine testen konnte. Am Spieltisch stehend baut sich eine große Plastikkuppel über dem Spielfeld auf, an der in der Mitte eine Uhr und die Spielstandanzeige angebracht ist. Unter dieser Kuppel befindet sich das Spielfeld, auf dem sich, den Regeln entsprechend, zehn Feldspieler und zwei Torhüter tummeln. Diese kann man in den vorgegebenen Bahnen und mit Drehbewegungen steuern. Der Puck wird mit einem Knopfdruck an der rechten Seite in der Mitte ins Spiel befördert. Jetzt kann die Post richtig abgehen, wobei sich die Kuppel als notwendige Vorrichtung erweist, da man sonst nur dem Puck hinterherjagen könnte. Als Auffällig erwies sich die übergroße Kelle, die der Spieler in den Händen hält. Mit der kommt man als Spieler zwar in jede Ekke, kann den Puck aber nicht direkt vor den Füßen führen. Dabei steckte gerade in dem direkten Nachvornestoßen des Spielers ein gewisser Reiz, der somit wohl bewußt genommen wurde (wegen der Haltbarkeitsdauer und so). Technisch versierten Leuten tut dies aber keinen Abbruch, die auch so zu ihrem Torerfolg kommen. Dieser wird übrigens mit einem roten Lämpchen hinter dem Tor angezeigt, wenn man mal von der Spielstandanzeige absieht. Also Augen auf, diesen Spielgenuß solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen, er treibt Euch mit Sicherheit die Schweißperlen auf die Stirn.

Unter „Dach und Fach“: SUPER CHEXX, die neue Art, Eishockey zu spielen



sauber vom Puck trennt, was unter Umständen zu einer Schlägerei führen kann. Die Stimmung im Publikum paßt sich dabei der Action auf dem Eis voll an. Hier ist echt was los! Gespielt wird selbstverständlich nach den allgemein bekannten Eishockeyregeln, womit wir beim eigentlichen Spiel sind. Nachdem mein Gegner grandios angefangen hat und mit 1-0 in Führung gegangen ist, kommen meine Cracks immer besser ins Spiel. Das Kombinationsspiel funktioniert wie bei der russischen Nationalmannschaft, so daß sich regelrecht ein Powerplay auf das Tor des Computers entwickelt. Jedoch bereitet mir dieser verdammte Keeper einige Sorgen, hält der Bursche doch alles, was sich in seine Richtung bewegt. Doch da ist es soweit, der Ausgleich ist gefallen. Die Führung meinerseits war somit auch nur noch eine Frage der Zeit. Bleiben noch die Funktionen des Keepers festzustellen. Traumhaft, mit der entsprechenden Joystick-Bewegung kommt er in jede Ecke und hat dabei völlig realistische Bewegungsabläufe drauf. In der Trainingsrunde (Bonus) kann man dies besonders gut sehen. Echt spitze! Bei diesem Spiel lohnen sich die Trainingsstunden für alle, die etwas für Sportspiele übrig haben. Vielleicht schafft Ihr es ja irgendwann, den Pokal in den Händen zu halten.

Wir bleiben auf dem Eis. BLADES OF STEEL, der neue KONAMI-Automat, wurde auf der IMA vorgestellt.





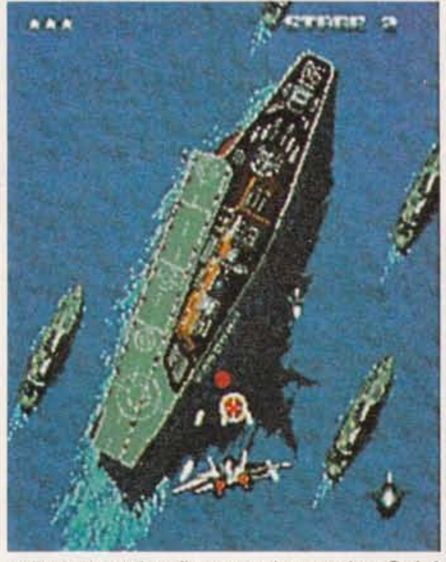
Schweißtreibend ist auch die zweite Eishockey-Version. **Blades of Steel** von **Konami** ist mit Abstand das beste Eishockeyspiel, das ich bisher gesehen habe. Natürlich sei vorab gesagt, daß Blades of Steel nicht mit Super Chexx zu vergleichen ist, da die Spielversion eine ganz andere ist. Doch kommen wir zu dem Konami-Spiel! Auf dem Bildschirm präsentiert sich ein ausverkauftes Eisstadion, in das die Mannschaften auf ihren Schlittschuhen einlaufen. Die Atmosphäre ist spitze, der Schiedsrichter hält die Scheibe am Mittelpunkt in der Hand, die Partie kann also beginnen. Mein Gegner, der Computer, dreht gleich richtig auf, während ich mich noch mit den Funktionstasten vertraut mache. Neben dem Steuerhebel entdecke ich noch drei Knöpfe, mit denen ich den Puck zu einem Mitspieler passen, auf das Tor schießen oder dem Gegner einen kräftigen Bodycheck verpassen kann. Natürlich kann es gerade bei Letzterem mal passieren, daß man den Gegner nicht ganz

Ein absoluter Knüller auf der Tokio-Messe war **Typhoon,** ebenfalls von **Konami.** In acht Szenen geht es im Wechselspielchen voll rund. In 3D mit dem Jet, oder 2D-Perspektive mit dem Kampfhubschrauber, muß man sich im Spielverlauf fünf Sonderwaffen und die Superwaffe erkämpfen. Eine Spielaufgabe, die nur sehr schwer zu erfüllen ist. Gleich zu Beginn setzt der Gegner (Computer) einem schon ganz schön zu. So kommen schon im ersten Level Freudegefühle auf, wenn man die Wolken passiert hat, und von oben auf den Flugzeugträger mit seinen Begleitschiffen starrt. An dieser Stelle sollte Ihr Euch nicht so lang von der Grafik beeindrucken lassen, wie es mir gegangen ist. Das könnte tödlich sein! Dieses Action-Spiel ist ein absolutes „Muß“ für jeden Baller-Freak!
Der Hubschrauber ist vor allem beim nächsten Videogame im Mittelpunkt des Ge-



TYPHOON von KONAMI

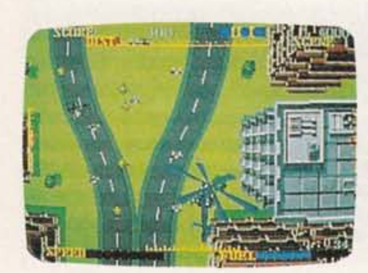




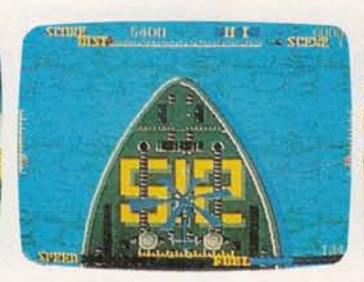
schehens. Der Jet-Helicopter-Simulator **Thunder Blade** von **Sega** ist die absolute Krönung. Dieser Flugsimulator steht **After Burner** in nichts nach, ganz im Gegenteil. Ich hatte tatsächlich das Gefühl, im Hubschrauber zu sitzen. Die Flugeigenschaften kommen absolut gut rüber. Jede Unachtsamkeit wird sofort bestraft, so daß man stets voll konzentriert auf den Bildschirm achten muß, will man nicht ein schnelles Ende in Kauf nehmen. Die dargestellten Landschaften vermitteln ebenfalls ein sagenhaftes Feeling, das sich nur schwerlich beschreiben läßt. Hier muß man einfach selbst einmal geflogen sein, um den Spielspaß zu verstehen. Doch kommen wir zu den Funktionen im einzelnen. Den Steuerhebel vor dem Sitz packt man am besten mit beiden Händen, sofern man nicht gerade die Fluggeschwindigkeit mit dem Stick links neben dem Sitz verändert. An dieser Stelle schon ein kleiner Tip von meiner Seite - immer volle Pulle, dann muß man zwar in Bezug auf die Hindernisse schneller reagieren, kann aber dem feindlichen Feuer besser ausweichen. Dies macht die Spielaufgabe gerade so schwer. Neben den äußerst schweren Ausweichmanövern, die einem schon die volle Konzentration abverlangen, sind die Attacken von Panzern und Flugzeugen äußerst störend. Wer hier alle Level sehen möchte, der muß schon Flugfähigkeiten wie TC aus der Magnum-Serie haben. Klammert Euch also an den Steuerhebel, der folgendermaßen funktioniert: Zieht man den Hebel zu sich, steigt die Libelle, dementsprechend geht es bei Steuerknüppel nach vorn in die Tiefe. Rechts, links dürfte klar sein, womit nur noch die Feuertasten erklärt werden müssen. Mit dem Feuerknopf, auf den man draufschaut, schießt man die Raketen ab. Das andere Ballerknöpfchen dient dem normalen Feuer, welches sich etwas schneller hintereinander wiederholen läßt. Der Sound zu den rythmischen Bewegungen und Bildschirmaktionen kommt nach bewehrter Methode aus den Lautsprechern, die direkt an den Ohren platziert sind. Somit kann um einen rum die Hölle los sein, wer intensiv spielt, bekommt nichts mit!

Der gute alte Formel-1-Renner ist wieder da, und dann gleich in doppelter Ausführung! Mit dem neuentwickelten Formel-1-Päarchen kommt jetzt richtiger Wettbewerbscharakter auf. Ganze acht Leute können am „Großen Preis von Espelkamp" teilnehmen. Der besondere Reiz wird durch das direkte Duell verstärkt. Wer läßt sich denn schon gern von seinem Nachbarn auf der Piste abhängen, zumal man doch in dem Renner von dem Brasilianer Senna sitzt. Da setzt sich sogar der Chef der Gauselmann Gruppe (Paul Gauselmann) gerne einmal in den Rennschlitten. Doch wollen wir in einer der nächsten Ausgaben etwas intensiver auf die Wiedergeburt der Formel-1 in den Spielotheken eingehen.

Zuguterletzt möchte ich noch ein paar aktuelle Nachrichten an Euch weitergeben. In Bezug auf die Geldspielautomaten bleibt noch folgende Neuerungen nachzutragen. Es ist jetzt möglich, sich seinen Geldschein von dem Spielautomaten wechseln zu lassen. Allerdings muß man schon 30 Pfennig verspielen. Es werden doch wohl nicht mehr werden? Man braucht ja nur vier Mark für Zigaretten! Um seinen Gewinn braucht man jedenfalls keine Angst haben. Hat man wirklich das Glück des Tüchtigen und kann eine wunderbare Serie holen, so kann der Gastwirt von Außen nachmünzen, sofern das Gerät mit seiner Penunze am Ende sein sollte. Natürlich zahlt der freundliche Gastwirt den Betrag nicht aus der eigenen Tasche, es wird ja alles registriert. Womit für die Zukunft auch diverse Langfinger gewarnt sein sollen. Jeder Geldspielautomat









Wir für Furore in den Spielhallen sorgen: THUNDER BLADE, ein Hubschrauber-Simulator von SEGA mit exzellenten Grafiken.





ist jetzt mit einer Alarmanlage ausgestattet, die Tag und Nacht in Betrieb ist. Bei erfolgreichen Verhandlungen mit der Post wird das Telefon bei dem Besitzer bimmeln, sofern nächtliche Gäste sich an diesen Geräten vergreifen. Mehr sei an dieser Stelle nicht dazu gesagt, da ich nur die technische Entwicklung näher bringen wollte und nicht den Zeigefinger heben. Kommen wir zum Abschluß lieber noch kurz auf eine gemütliche Neuerung zu sprechen. Die Spieloase soll demnächst das Spielen in den Merkur-Räumen angenehmer werden lassen. Die Wandgeräte (Herz As, Disco Disc, usw.) werden in Tischformat präsentiert. So sitzt man in Zukunft nicht mehr vor einer Wand, sondern in einer gemütlichen Runde mit Abstellflächen, Sichtkontakt zu dem Gegenüber und ein wenig Grün in der Mitte. Gemütlich war auch die Spielbar, in der Spielgeräte von Videospielen bis Flipper fest installiert waren. Somit wirken die Automaten fast wie ganz normale Möbelstücke. Eine tolle Idee, wenn man mal davon absieht, daß es sich an einem Flipper mit festen Stumpf schwerlich rütteln läßt. Dafür tilt der gute Bursche nicht mehr.

Eine Bemerkung zum Schluß:
Selbstverständlich gab es auch wesentlich schlechtere Games als die eben vorgestellten. Nur suchen wir natürlich immer die besten Spielgeräte für Euch aus. Kritiken, sofern sie angebracht sind, kommen mit Sicherheit auch vor. Bis dann!

Zum guten Schluß noch einige Schnappschüsse, aufgenommen auf der IMA in Frankfurt









1 Konzentration ist gefragt bei FINAL LAP, einer neuen Rennsimulation. 2 Herzig schauen Sie aus, die beiden Hübschen im FC-Bayern-Look neben dem Nachfolger des legendären HERZ AS. 3 Auch Paul Gauselmann ließ sich die Gelegenheit zu einer Probefahrt nicht entgehen. 4 Absolut ungefährlich – Boxen ohne blaue Augen.



5 Ebenso hübsch wie hilfsbereit: Drei der unzähligen Hostessen, die sich um das Wohl und die Wünsche der Messebesucher kümmerten.



• Der verschwundene Diamant

Programm: Jinxter, **System:** Atari St (getestet), Amiga, C-64, IBM & Kompatible, **Preis:** Atari St, Amiga und IBM: 79,95, C-64 Disk: 59,95, **Hersteller:** Rainbird, London, England, **Muster von:** Firebird [16]

Das „lange" Warten hat sich gelohnt ! Endlich gibt **MAGNETIC SCROLLS** wieder vielen Adventurefreaks die Chance, ihr Können aufs Neue unter Beweis zu stellen. Denn nach dem schon fast legendären *The Pawn* und der „Diebesgeschichte" „*Guild of Thieves*" wartet jener Produzent von brandheißen Adventures, die schon so manchem schlaflose Nächte bereiteten, mit etwas Neuem auf. Die Rede ist von **JINXTER** – ein Adventure das zum Glück vieler genervter Spieler von den bisher gültigen Spielregeln abweicht. Der neue Clou: Es stirbt niemand den „Heldentod", sondern alle lebensbedrohenden Situationen werden durch Glückssfälle bereinigt, so daß man zunächst (später wird es sicherlich etwas „hektischer") äußerst cool an diese ganze Chose herangehen kann. Trotzdem birgt dieses neue Adventure noch so „einige" Aufgaben, die es zu lösen gilt, doch das ist der Magnetic-Scrolls-erfahrene Spieler sicherlich schon gewöhnt.

Der Ort der Handlung ist Aquitania, ein Land wo es noch Hexen gibt. Da in früheren Zeiten diese Damen äußerst viel Schaden anrichteten, sah sich Turani, der Zauberer, dazu gezwungen, die ganze Angelegenheit wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Er schuf ein magisches Armband, welches den Bewohnern von Aquitania Glück und einen wirksamen Schutz gegen die Hexenplage gab. Die „Oberhexe" Jannedor war natürlich davon überhaupt nicht begeistert, so daß sie das Schmuckstück stibitzte und in seine Einzelteile zerlegte. Diese Teile versteckte sie im ganzen Land. Von diesem Zeitpunkt an regierten wieder die Hexen, Unglück und Pech die Welt von Aquitania. Die Aufgabe dürfte wohl jedem klar sein: Bauen Sie wieder das Armband zusammen und befreien Sie Aquitania von der grünen Hexenplage.

ON THE BUS 0/1

There's a sign behind the driver's booth and a set of automatic doors allows you on and off the bus. Mounted above the doors is a button.

Mit dem Spiel wird auch noch eine deutsch- und englischsprachige Ausgabe des „Unabhängigen Wächterblattes" (die Wochenzeitschrift der Assoziation der registrierten stochastischen Exekutivbeamten – alles klor ?) mitgeliefert, in der man zahlreiche Tips und Kniffe findet. Außerdem sind in diesem Magazin auch noch Hints aufgeführt, die einem in verzwickten Situationen aus der Klemme helfen sollen.



Das Spiel beinhaltet insgesamt 30 verschiedene Bilder, die, wie schon von den Vorgängern bekannt, äußerst detailreich und realistisch auf den Bildschirm gebracht wurden. Dieser Bestandteil des Adventures ist sicherlich wieder ein echter Leckerbissen für Grafikfans. Uns lagen aber nur die 16-Bitter-Versionen (außer IBM) vor, so daß ich mir noch kein Urteil über die Grafik der anderen Versionen machen kann. Die Atari St- und die Amiga-Version waren jedenfalls regelrecht begeisternd. Um jedoch keinen erneuten Krieg zwischen beiden Lagern aufkommen zu lassen, möchte ich mich nicht darüber äußern, welche Version grafisch denn am besten sei. Die Amigaversion bietet im Gegensatz zum Atari St auch noch eine implementierte Sprachausgabe, die einem die ganze Textanzeige „verblubbert" (mir ging sie ziemlich bald auf den Geist).

Sonst sind die beiden Versionen nahezu identisch und gleichen von der Bildschirmorganisation wiederum ihren Vorgängern. Das sprachliche Niveau ist, wie bei MAGNETIC SCROLLS üblich, wieder auf höherer Ebene, wozu bessere Englischkenntnisse Voraussetzung sind. Zudem sollte der Spieler auch noch ein wenig Humor besitzen, um verschiedene Anspielungen, die den Spieler betreffen, auch Ver rs.-hu.g genannt, zu „überstehen".

Doch auch Negatives, wie die altbekannte Sicherheitsabfrage (Schema:Seite 31 Zeile 87 Wort 13) wurde beibehalten. Zwar tritt sie zum Glück nur einmal während des Spieles auf, dient aber mehr zur Verärgerung des ehrlichen Käufers, der in seinem Handbüchlein auf Wörterjagd geht.

Doch nach diesem Vorgeplänkel und den langen Reden wende ich mich lieber dem eigentlichen Adventure zu, wobei ich auf die Notizen unseres aquitanischen Abenteuerfreundes zurückgreifen möchte.

Nach diesem anstrengendem Vormittag schien es wohl das Beste zu sein, mit dem Bus schleunigst nach Hause zu fahren, um dort zu entspannen. Im Bus versuche ich eine kleine Konversation mit den übrigen Fahrgästen zu starten, wofür ich aber nichts anderes als böse Blicke ernte. Bei einer näheren Inspektion des Busses entdecke ich einen Knopf, mit dessen Hilfe ich dem Fahrer mitteilen kann, daß ich auszusteigen wünsche (Wahnsinn).

Da betritt ein Kontrolleur den Bus zwecks Fahrkartenkontrolle, die ich aber unbehindert überstehe, weil ich das vom Kontrolleur gesuchte Ticket bei mir finde. Zum Dank teilt er mir mit, daß ich bei der übernächsten Station doch aussteigen sollte. Nach dem ersten Stop drücke ich froh und munter das Knöppschen und freue mich, daß der Bus auch noch an der gewünschten Haltestelle hält. Bevor der Bus wieder abfährt, wirft der Kontrolleur mir noch mein Schlüsselbund nach, den ich im Bus vergessen hatte. Leider gleitet er mir durch die Hände und bleibt auf der Straße liegen. Gerade als ich ihn aufnehmen will, rollt ein neuer Bus heran und droht mich zu überfahren. Doch wie durch ein Wunder werde ich von einem der Wächter des Turanis gerettet, der mir ein geheimes Dokument aushändigt und mir während des Lesens erst einmal die ganze Situation erläutert. Mit den Worten „Ich werde ein Auge auf dich werfen" und „Jetzt ist es aber Zeit zum Essen" verschwindet er aber auf die Weise, wie er gekommen ist. Ich für meine Person begebe mich in mein Haus, welches gleich in der Nähe liegt, und ich gehe zuerst in mein Schlafzimmer. Dort finde ich unter dem Bett (peinlich) eine Wollsocke und im Cellokasten eine Mundharmonika, die ich beide mitnehme. Darauf betrete ich das Bad, wo ich ein Buch finde, welches ich gleich mit einsacke. In der Küche schnappe ich mir den Dosenöffner auf dem Tisch und die Flasche Milch im Kühlschrank.

Ich nehme mir nun mein Gewächshaus vor, in dem ich aber nur ein rotes Tischtuch aufnehmen kann. Leider werde ich während meiner Expedition durch ein Telefon, welches läutet, gestört, so daß ich in das Arbeitszimmer tigere und den Anruf entgegennehme. Es ist mein

»Ich kann JINXTER jedem wärmstens empfehlen. Ein wirklicher Knaller von RAINBIRD/MAGNETIC SCROLLS, der nicht nur ein bloßes Remake seiner Vorgänger ist, sondern etwas ganz Neues. Wer JINXTER nicht gesehen hat, ist selbst schuld!«

Freund Xam, der in wahren Nöten zu sein scheint. Jedenfalls beordert er mich schleunigst zu ihm.
Also nischt wie hin. Auf meinem Weg zu Xam schnappe ich mir noch schnell die Heckenschere und ein Paar Handschuhe, die im hinteren Teil des Gartens liegen. (Sie sehen, unser Freund handelt nach der Devise: Nichts liegenlassen, sonst könnte es mir ja jemand wegnehmen. Das heißt noch lange nicht, daß alles später einmal gebraucht wird.). Ein wenig später befinde ich mich schon vor einem Stacheldrahtzaun, der mich und meine Wäsche bedroht. Mit angezogenen Handschuhen halte ich ihn fest, schneide ihn mittels Heckenschere durch und bewege mich durch diesen direkt auf eine Quelle zu, wo ich eine weggeworfene Flasche finde, die etwas Altöl und Wasser enthält. Darauf begebe ich mich in das Bootshaus. Dort fallen mir eine Dose Regenwürmer und eine Mausefalle auf, die ich sogleich abgreife. Nach dieser kleinen Expedition begebe ich mich aber schnellstens in Xams Haus, in dem ich aber niemanden antreffe. Stattdessen entdecke ich im Kräutergarten ein Planschbecken, welches meinen kleptomanischen Zügen auch nicht widerstehen kann. Doch selbst in den Büschen finde ich, nachdem ich einer diebischen Elster zuhörte, eine Brille, die ich sofort aufsetze (schlielich sieht man so besser). Im Eßzimmer setze ich meine „Diebestour" fort, indem ich gleich noch eine Kerze und eine Streichholzschachtel mitgehen lasse. Darauf begebe ich



mich in den Keller von Xams Haus, um diesen zu durchstöbern. Aber außer altem Cheddarkäse, der sicherlich noch gebraucht wird, finde ich sonst weiter nichts. Gerade als ich wieder die Treppe erklommen habe, fällt mir eine Maus auf, die quicklebendig durch den Raum fegt. Nun, so eine Maus kann man immer gebrauchen, denke ich mir, präpariere meine Mausefalle mit dem Käse, bevor ich diese gespannt auf den Boden stelle. Um die Maus beim Essen des Käses nicht zu stören begebe ich mich in Xams Garten, wo ich im Briefkasten eine an Xam adressierte Nachricht von der Post entdekke, in der er gebeten wird, die Nummer 300 zu wählen, damit ein Paket zugestellt wird. Schleunigst begebe ich mich zum in Xams Arbeitszimmer gelegenen Telefon und rufe die in der Nachricht genannten Nummer an, worauf mir eine Lieferung der heißen „Ware" zugesichert wird.
Doch als der Postbote ankommt, wehrt er sich dagegen, mir das Paket auszuhändigen, und steckt dieses stattdessen in den Briefkasten, der sich



darauf automatisch schließt, um so einen wirksamen Schutz gegen Diebe zu ermöglichen. Doch schlau, wie ich bin, erwärme ich meinen Briefkastenschlüssel (plastic key) mittels angezündeter Kerze zweimal und kann nun den Briefkasten problemlos öffnen, da sich der Schlüssel auf wundersame Weise der neuen „Umgebung" angepaßt hat. In dem Paket befindet sich der erste Teil des magischen Armbandes und ein Brief von Xam. Dieser Teil, eine Nachbildung eines Walrosses, befähigt mich, mit dem Spruch „oojimy" Dinge einzufrieren. Schnell hole ich mir noch die Maus, die in der Mausfalle klebt, und begebe mich flink zum Bootshaus. Dort entdecke ich in einem verrotteten Boot eine Art Stöpsel, der nun auch dran glauben muß. Bei einer näheren Untersuchung der nach Süden geneigten Tür stelle ich fest, daß die Halterungen ein wenig rostig sind, so daß meine Anwesendheit verraten werde könnte. Ein wenig Öl könnte diesen sicherlich ganz gut tun. So versuche ich das Öl aus der alten Plastikflasche zu entnehmen, was aber mit weniger Erfolg gekrönt ist, da sich ein Öl-Wasser-Gemisch schlecht trennen läßt. In einem geistigem Höhenflug entwickele ich aber ein „Trennungsverfahren", indem ich das Gemisch in meinem heimischen Kühlschrank kühle und dann mittels „oojimy" einfriere. Das Öl läßt sich dann problemlos mit dem Planschbecken aufnehmen.

Nach der so vorgenommenen Ölung läßt sich die Tür wie in alten Tagen öffnen. Doch bei meinen Aktionen scheine ich Xams Gärtner aufgeschreckt zu haben, der auf seiner Flucht einen Sack zurückläßt. In diesem



Sack finde ich den zweiten Teil von Turanis Armband, mit dem ich durch den Spruch „doodah" es regnen lassen kann.
Am Ufer regt mich ein kleines Kanu zu einer lustigen Bootsfahrt über den See an, doch leider scheint mich ein Loch, welches zudem noch unterhalb der Wasserlinie zu sein scheint, davon abzuhalten. Da hilft halt nur der Stöpsel, den ich vorsichtshalber noch in meine geliebte Wollsocke getan hatte, um das Loch abzudichten . . .
Hier enden leider die Notizen unseres kleinen Freundes (schlielich will er ja nicht gleich alles am ersten Tag verraten). Doch vielleicht hilft ihnen der Plan, der schon einige Orte mehr enthält, weiter (siehe Seie 89). Jedenfalls hätten sie jetzt schon 1/4 des Adventures gelöst (der Rest kommt auch noch).

Falls ich oder ein eifriger Leser es irgendwann einmal schaffen sollte, dürfte die Lösung sicherlich bald in einer ASM-Kopfnuss nachzuvollziehen sein. Doch bis zu der vollständigen Lösung ist noch ein weiter Weg, was mit Sicherheit jeder bestätigen wird, der erst einmal in die Burg der Hexe Jannedor vorgedrungen ist.

Abschließend kann ich nur jedem wärmstens empfehlen, sich an **JINXTER** zu probieren. Ein wirklicher Knaller von MAGNETIC SCROLLS, der nicht nur eine bloßes Remake seiner Vorgänger ist, sondern eigentlich etwas ganz Neues. Wer Jinxter nicht gesehen hat, ist meiner Meinung nach selbst schuld. Wirklich brillant !

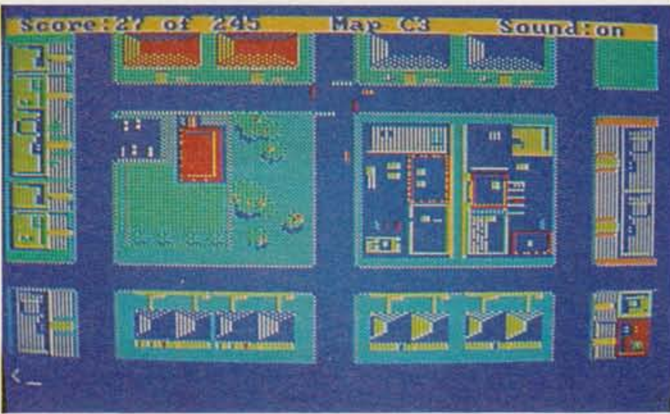
Torsten Blum

Grafik	10
Vokabular	8
Atmosphäre	10
Story	9
Preis/Leistung	8

Allein gegen die Drogen-Mafia

Programm: Police Quest - In Pursuit of the Death Angel, **System:** IBM PC + Kompatible (getestet), Apple Macintosh, Apple IIe/IIc/IIGS, Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, Inc., P.O. Box 485, Coarsegold, CA 93614, **Muster von:** 2.

Anscheinend haben auch die Programmierer von **SIERRA ON-LINE** im sonnigen Kalifornien schon mal etwas von den tollen Serienhelden aus *Miami Vice* am anderen Ende der USA gehört, denn anders kann ich mir kaum erklären, daß sich die Aufgaben des Helden aus **POLICE QUEST** ziemlich mit denen seiner Kollegen aus Florida decken. Allerdings handelt es sich bei dem Cop unseres Adventures nicht um einen auf Schickimicki gestylten Superbullen, der sich gern mit schönen Autos, Mädchen und platten Sprüchen umgibt und dabei mehr Grips in den Schulterpolstern seines italienischen Maßanzuges als in seinem Kopf hat, sondern um einen pflichtbewußten, korrekten Polizisten mit Macho-Sonnenbrille und angemessenem Diensteifer. SIERRA hat sich bei diesem Programm weniger an einer Action-trächtigen Handlung, sondern mehr an der banalen Realität orientiert, mit der ein normaler Police-Officer tagtäglich konfrontiert wird. Kein Wunder, haben sich doch die Jungs der Firma einen waschechten Ex-Cop an Land gezogen, der die Konzeption der Story wesentlich beinflußt hat. So erhält man auf den drei vollbepackten Disketten nicht nur den Auftrag, den Drogenhändler „Death Angel" dingfest zu machen, sondern auch einen Einblick in die alltäglichen Pflichten eines Polizisten. In dem beigelegten Handbuch ist so aufs ausführlichste beschrieben, auf was ein Polizist so alles zu achten hat, bevor und wenn er seinen Dienst antritt. Diese Hinweise sollte man unbedingt beachten, denn das Programm ahndet jede Nachlässigkeit mit einem gnadenlosen „Game over". Vor Dienstantritt sollte man zunächst in den Umkleideraum gehen und dort alle Habseligkeiten, wie die Waffe, Notizzettel, einen Schlagstock und die Handschellen an sich nehmen. Dazu braucht man aber nicht die Adventure-üblichen Texteingaben zu zelebrieren, sondern kann seine Spielfigur direkt mit den Cursor-Tasten oder dem Joystick durch die 3D-Screens steuern. Hat man den Schrank erreicht, öffnet man mit OPEN LOCKER sein Fach und nimmt mit TAKE ALL einfach alles heraus. Diese Mischung zwischen Text-Grafik- und Action-Adventure ist aber nicht unbedingt neu, denn SIERRA hat dieses Spielsystem mit dem rechtlich geschützten Titel „3D animated Adventure Game" schon im letzten Adventure *Leisure Suit Larry* angewendet, das sich insbesondere durch die nicht ganz jugendfreien Kommentare „auszeichnete". POLICE QUEST tritt dabei in dieselben Fußstapfen, denn auch hier wandeln viele animierte Charaktere durch die Bilder, die teils wichtige Informationen, teils flapsig-derbe Sprüche auf Lager haben. Allerdings sind diese Features bei POLICE QUEST nur nebensächlich, das Augenmerk sollte man hier auf die Erfüllung aller gestellten Aufgaben legen. So ist es unbedingt erforderlich, sofort nach Aufnahme aller Gegenstände den Umkleideraum zu verlassen, um eine Tür weiter rechts den Konferenzraum aufzusuchen. Dort wartet um Punkt ein Uhr der Chef auf seine Untergebenen, um ihnen die Sachlage zu erklären. Seit einiger Zeit wird nämlich die (fiktive) Stadt Lytton von einer Welle der Gewalt heimgesucht, die sich auf den ansteigenden Drogenhandel gründet. In der letzten Nacht (also vor Einlegen der Diskette) wurden drei Teenager festgenommen, die alle drei an verschiedenen Orten waren, aber alle Kokain besaßen und auf die Jefferson High School gehen. Na, wenn das kein schlüssiger Anhaltspunkt ist! Nach diesem informativen Meeting sollte man sofort hinaus zu seinem Streifenwagen gehen, denn faules Herumlaufen im



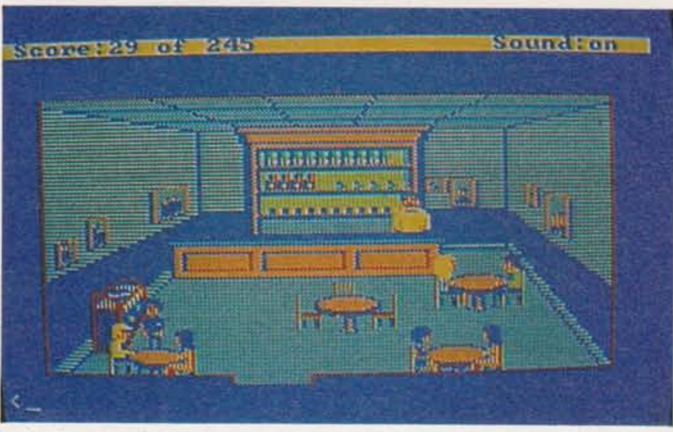
Polizeigebäude wird mit dem Spielende quittiert! Als ich beim Test draußen ankam, machte ich aber einen dummen Fehler, vor dem mich schon die Anleitung warnte: Ich inspizierte meinen Wagen nicht. Dieses Schwerverbrechen kostete mich den Job (nein, nicht den als Tester), aber beim nächsten mal ging's glatter. Zum Inspizieren reicht nämlich eine simple Beamtenmethode: Man muß einfach einmal um die Karre herumlaufen! Solchermaßen erfolgreich stieg ich in den Wagen und fuhr mit START CAR vondannen. Nun, die dann folgende Aufsicht auf die Straßen von Lytton City ließ kaum vermuten, daß Spannung à la *Straßen von San Franzisco* aufkommen würde. Mein exakt drei Pixel langes und ein Pixel breites Auto darf durch superlangweilige Straßenschluchten fahren, muß sich vor anderen Pixels der-selben Größe hüten und vor den ein Pixel großen Ampeln warten. Dank guter Augen und der beigelegten Karte entdeckte ich aber bald, daß man bei den Gebäuden mit Einfahrten halten und aussteigen kann. Auf diese Art und Weise kam ich in mein Lieblingscafé und meine Lieblingskneipe. Dort sollte man versuchen, die verschiedensten Typen mit einem simplen TALK anzuquatschen, denn mit dieser Methode kann man ziemlich schnell erkennen, ob einem der Angesprochene wichtige Informationen geben kann oder nicht. Während der Fahrt sollte man aber nicht vergessen, das Radio anzuschalten, denn es ist die Pflicht eines jeden Officers, auf Anrufe der Zentrale zu reagieren. So kann es zum Beispiel passieren, daß man urplötzlich zu einem Unfall gerufen wird. Dies geschieht durch einen Polizeicode, der - mit einigen anderen - in der Anleitung erklärt wird. Hat man sogar vor, eine Person zu verhaften, so muß man ihr zudem noch die Rechte vorlesen und den richtigen „Vehicle Code", also den Tatbestand, wissen. Natürlich gibt es auch von diesen Codes eine ausführlich erklärte Liste, ebenso für die „Radio Codes", die man braucht, um sich mit der Zentrale zu verständigen. Wer außerdem noch gerne an einem Computer im Computer arbeitet, sollte den Polizeicomputer im Hauptquartier ansteuern, denn dieser gibt teilweise sehr interessante Informationen über gewisse Personen... (lest die Zeitung im Konferenzraum sehr genau!).

Soweit zum Gameplay, widmen wir uns nun den nicht minder wichtigen Accessoires. Die Grafik ist recht interessant, denn sie bietet teilweise sehr detaillierte und realistische Motive, während einige Sprites



und Backgrounds eher an den guten, alten ZX 81 erinnern. Besonders die Herumfahrerei in den Straßenschluchten ist so langweilig, daß selbst die Neujahrsansprache des Bundeskanzlers noch interessanter wirkt. Wirkliche Loblieder kann man aber auf den Parser singen, denn der schluckt wie ein Mülleimer auch die miesesten Sätze und bemüht sich um Verständnis. Schön auch, daß viele

Befehle (z.B. Restore, Save, Quit u.a.) auf die Funktionstasten und CTRL-Kombinationen gelegt wurden, denn dadurch spart man sich einiges an ermüdendem Wiederholungstippen. Als weitere Untermalung haben die Programmierer sogar noch ab und zu etwas Sound eingebaut, der den einzigen Vorteil hat, daß man ihn abschalten kann!
Betrachtet man POLICE QUEST aber als Ganzes, so ist dieses Adventure zweifellos als Top-Game einzuordnen, denn selten habe ich bis jetzt Adventures gesehen, die nicht nur viel spannende Atmosphäre, sondern auch ein hohes Maß an Realitätsnähe besitzen, wie sie POLICE QUEST besitzt. Wer dieses schwierige, äußerst unterhaltsame Adventure einmal durchgepielt hat, wird vielleicht sogar Gefallen an dem Job eines Polizisten finden, denn in dem Spiel sind viele wahre Details und authentische Vorgänge eingbaut worden, die das harte Leben eines amerikanischen Cops widerspiegeln. Quasi spielerisch wird man in diesen Beruf eingeführt und erlebt die kleinen und großen Abenteuer, die den Alltag dieser Menschen ausmachen. Sollte man nicht zu den Fans dieses Berufes gehören, so kann man immerhin noch die Details ignorieren und sich ganz der Drogenstory widmen. POLICE QUEST bietet wirklich für jeden was, bleibt zu hoffen, daß SIERRA in ihren weiteren Programmen diese Art von Originalität beibehält. *philipp*



Grafik	9
Vokabular	10
Story	11
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»Hoffentlich kann SERRA in ihren weiteren Programmen diese Art von Originalität beibehalten!«

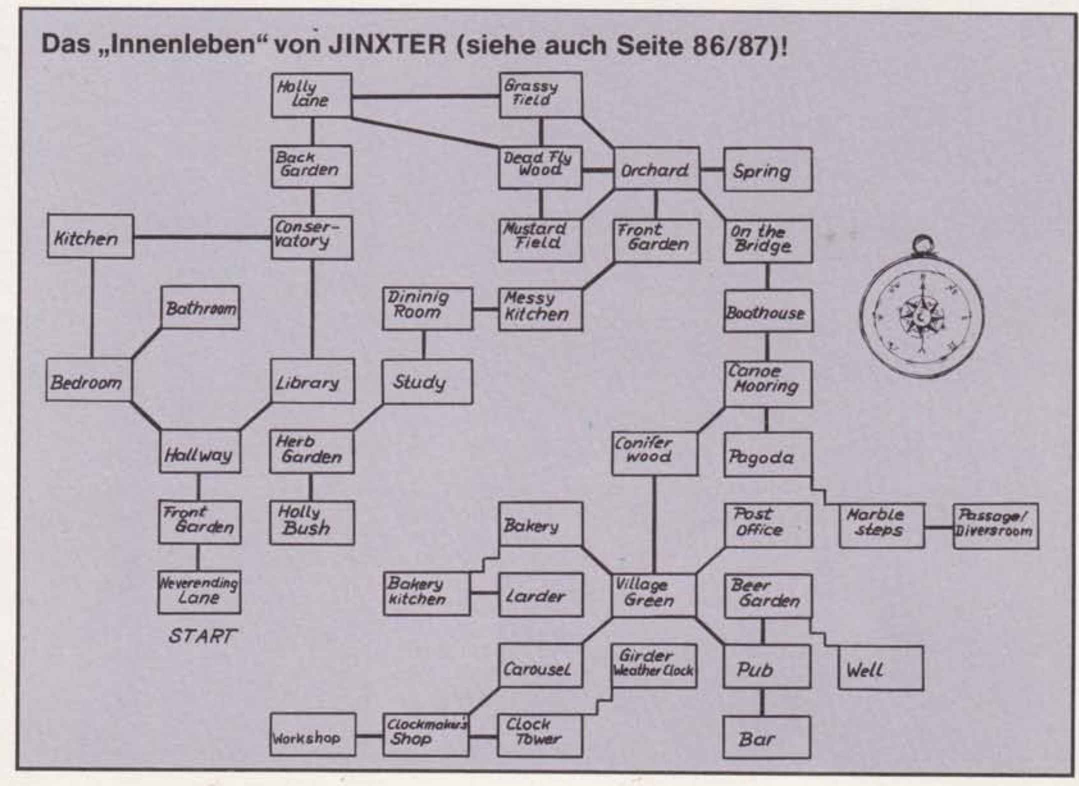
Schlappe Parodie

Programm: S.M.A.S.H.E.D., **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Alternative Software, Units 3-6 Baileygate, Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire WF8 2LN, England, **Muster von:** Alternative.

Wer sich den Kult-Film M.A.S.H schon mal reingezogen und sich über diese Kriegs-Parodie halb totgelacht hat, wird bei der Versoftung des „Themas“ vermutlich in Tränen ausbrechen. Diese nämlich hat **ALTERNATIVE SOFTWARE** „verbrochen“ und ein Adventure gebastelt. Damit rein zufällige Ähnlichkeiten bestehen, nannte man das Grafik-Abenteuer **S.M.A.S.-H.E.D.** (Strangest Mobile Army Surgical Hospital East of Detroit).
Bei diesem Low Budget-Produkt mußte mal wieder der gute alte *Quill* sowie der *Illustrator* aus der Schublade gekramt werden. Die Grafiken sind mehr als dürftig; im Schnitt kann man diese auch nur bei jedem vierten Schritt „bewundern“. Zur Story:
Wir schreiben das Jahr 1951. Der Schauplatz: Ein Sanitäts-Lager irgendwo in Korea. Sie schlüpfen in die Haut eines jungen Sanitäts-Gefreiten, der sich die Feinde auf geschickte Art und Weise vom Halse und gleichzeitig seinen eigenen Leuten die Händchen hält. Das Camp und dessen „Bewohner“ sind reichlich verrückt; dies bemerken Sie an den Reaktionen, wenn Sie auf die verschiedenen Charaktere treffen...
Man beginnt damit, sich aus dem Schlaf zu reißen und seinen ersten Dienst im Lager anzutreten. Natürlich wird der geneigte Adventurer zunächst einmal auf die obligatorische „Examine“-Tour gehen. Das wußten auch die Programmierer. Deshalb haben die Jungs so einiges an brauchbaren und weniger nützlichen Dingen in den verschiedenen „Räumen“ versteckt, um uns ein wenig Freude bei der Suche nach dem „Still“ (einem Destillier-Apparat) zu bescheren. Eigentlich schon klar, was das Ziel unserer Mission ist: Schnaps...
So spielt man sich so durch; ähnlich wie bei den zahllosen (aber meist teueren) Produkten dieses Genres. So recht Freude kann nicht aufkommen, da, wie gesagt, die Grafiken unter aller Sau sind und der Parser nur recht wenig Vokabeln voll verarbeiten kann. Bei meinem Standard-Test - „Get Affe“ oder „Exam Affe“ - sagt mir das Programm: „It isn't here“ oder „You can't“. Andere, intelligentere Adventures antworten bei dieser Kleimann-Phrase eindeutiger; nämlich, daß sie das Wort „Affe“ nicht verstehen...
A propos „Vokabularium“: Es existiert eine reichhaltige Liste von Befehlen, die aber schon längst zur Grundausrüstung eines Adventures gehören. Einzige positive Ausnahme: Man kann eine Person - ohne „Say“ und Anführungszeichen - direkt mit „Ask“ befragen. Das allein macht aber noch kein erstklassiges Adventure. So will ich schließen mit der Feststellung: S.M.A.S.H.E.D. ist ein mittelmäßiges „Grafik“-Adventure, das sehr schnell langweilig wird.
Eine schlappe Parodie auf einen satirischen Streifen: das ist S.M.A.S.H.E.D. Nicht mehr und nicht weniger!

Manfred Kleimann

Grafik	3
Story	4
Atmosphäre	1
Vokabular	5
Preis/Leistung	6

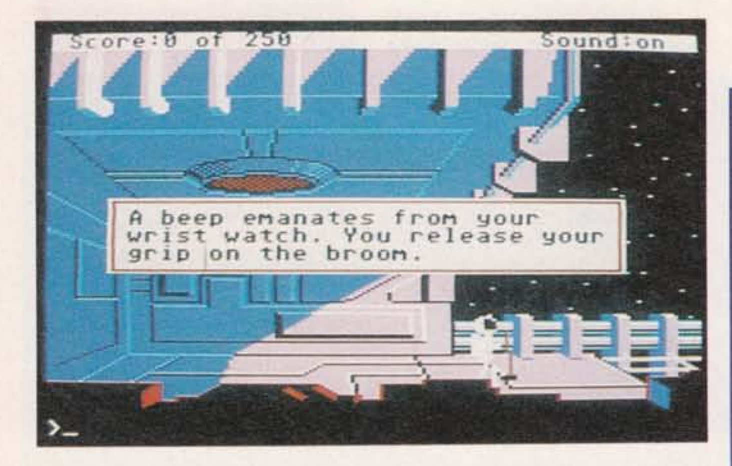


Das „Innenleben“ von JINXTER (siehe auch Seite 86/87)!

„Vollkommne Rache"

Programm: Space Quest II - Vohaul's Revenge, **System:** Atari ST, Amiga **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Sierra Online, USA, **Muster von:** [2] / [15] / [26].

Nachdem Du den Stargenerator in sichere Hände zurück gebracht hattest, feierte man Dich als Held. Aber Helden kommen und gehen, und die Menschen vergessen schnell. Und jetzt auch noch das: Weder hat man Dir gesagt, daß Du auf die abgelegene Orbital Station 4 versetzt wirst, noch daß Du dort als Putzfrau arbeiten darfst. Da stehst Du nun in Deinem Raumanzug auf dem Deck der Raumstation und darfst Sternenstaub fegen. Plötzlich durchdringt Dich das Signal Deiner Digitaluhr. Erschreckt läßt Du den Besen aus den Händen gleiten, worauf dieser natürlich sofort in den Weiten des Weltraums verschwindet. Verdammt, das war schon der dritte diese Woche, was wird der Chef wohl dazu sagen? Von Zweifeln und Ängsten geplagt, schleichst Du Dich zurück in die Zentrale. Nach einer weiteren Rüge für Dich befiehlt man Dir, ein gerade angekommenes Raumschiff zu säubern, da einem der Passagiere auf der langen Reise schlecht geworden ist. Mit Lappen und Putzeimer bewaffnet willst Du Dir gerade am Boden des Raumgleiters zu schaffen machen, als...



Plötzlich ist es dunkel und zwei unangenehm riechende Typen nehmen Dich in ihre Mitte. Ein Schlag auf den Hinterkopf beendet sofort Deine Teilnahme an dieser netten Runde. Als Du aus tiefem Schlaf erwachst, packt Dich das blanke Entsetzen. Vor Dir sitzt ein grüner, äußerst schleimiger Typ, der Dich aus seiner Fratze angrinst (widerlich, wirklich widerlich). Nachdem Du Dich einigermaßen gefangen hast, fängt er an zu erzählen: „Willkommen in meinem Reich, mein Name ist Vohaul, Sludge Vohaul. Ich war das Genie, das den Stargenerator entwickelte, als er noch in der Konzeptphase lag. Er sollte meine ultimative Waffe werden, bis einige kleinkarierte Wissenschaftler meinten, er wäre besser dazu geeignet, Leben zu schützen als zu zerstören. Was für eine Verschwendung von Technologie! Bei meinem ersten Versuch (Space Quest) bist Du mir ja dazwischengefunkt, aber diesmal wirst Du nicht die Möglichkeit haben, meine Pläne zu durchkreuzen. Ich habe einen Plan erdacht, der so schrecklich und abstoßend ist, daß ich schon selbst schaudern muß. Ich werde Deinen Heimatplaneten mit Millionen von genetisch perfekt nachgebauten Haus-zu-Haus-Vertretern übervölkern. Der Stargenerator wird bald mir gehören! So, und nun hör zu, was ich mir für Dich ausgedacht habe. Anstatt Dich gleich hier zu töten, werde ich lieber zusehen, wie Du auf einem kleinen Kolonialplaneten unter langen Qualen in einer meiner Minen verrotten wirst! Ha, Ha, Ha..."

Der kalte Schweiß läuft Dir den Rücken runter. Doch ehe Du Dich versiehst, hast Du auch schon Vohauls Weltraumfestung verlassen und befindest Dich auf jenem besagten Planeten. Mit zwei schwer bewaffneten Wächtern überfliegst Du nun auf einem Gravitationsgleiter einen Wald. Das Geschehen um Dich herum nimmst Du nur noch schemenhaft wahr. Denn Du weißt genau, was Dich erwartet. Plötzlich fängt der Motor an zu stocken. Du hängst mit den beiden Wächtern in einer Baumkrone fest! Noch während sich die beiden streiten, wer von ihnen vergessen hat, den Tank nachzufüllen, tut die Anziehungskraft ihr übriges dazu, und der Gleiter fällt in die Tiefe. Glücklicherweise läßt Dich das Schicksal weich fallen. Nämlich genau auf einen der bedauernswerten Wächter, die bewegungslos im Gras liegen. Dir ist nichts passiert! Du schaust Dich um und siehst überall Wald um Dich. Du bist allein, doch Du spürst, daß Dir wieder einmal ein großes Abenteuer bevorsteht...

So, ich hoffe mit dieser kleinen (?) Einleitung habe ich Euch den Einstieg zu **SPACE QUEST II** einigermaßen leicht gemacht. Das ganze oben Beschriebene wird im Spiel in jeder Einzelheit nicht nur durch Text, sondern auch durch Grafik dargestellt. Und hier sind wir auch schon beim einzigen Schwachpunkt des ansonsten sehr erfreulichen Programms. Denn die Programmierer haben aus Speicherplatzgründen nur 8 Farben pro Bild verwandt. Wie schon *Space Quest*, so ist auch sein Nachfolger ein 3D-Actionadventure, wobei sich das „3D" natürlich nur auf die perspektivische Darstellung bezieht. Der Spieler steuert während des gesamten Spiels den Bildschirmhelden wahlweise mit Maus oder Joystick. Eingaben zu speziellen Aktionen erfolgen über die Tastatur. Wobei man sagen muß, daß sich die Fähigkeiten des Parsers eher im unteren Niveau ansiedeln. Trotzdem tut das dem Spielfluß in keiner Weise Abbruch. Ich habe die zugegeben lange Einleitung gewählt, um zu zeigen, daß SPACE QUEST II Spielen wie *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* an Gags und Humor in nichts nachsteht. Auch die einzelnen Problemstellungen sind durchweg logisch aufgebaut

»Ein außergewöhnliches, witziges und spannendes Spiel, das durch seine komplexe Handlung selbst eingefleischten Fans lange Spaß bieten dürfte«



und können auch von nicht ganz so erfahrenen Abenteurern gemeistert werden.

Ein GEM-Menue, das viel Übersicht bietet, rundet dieses wirklich tolle Spiel ab. S Q II wird wohl nicht allen gefallen, schon wegen der etwas kargen Grafik. Aber wer sich daran nicht stört, der findet hier ein außergewöhnliches, witziges und spannendes Spiel, das durch seine komplexe Handlung selbst eingefleischten Fans lange Spaß bieten dürfte. *Bendrik Muhs*

Grafik:	7
Vokabular:	7
Story:	11
Atmosphäre:	10
Preis/Leistung:	11

„Wechselnde

Programm: Alternate Reality II: The Dungeon, **System:** C-64/128, Apple II, Atari ST, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Datasoft, **Muster von:** [10].

Knapp eineinhalb Jahre ist es nun her, daß ein Rollenspiel namens *Alternate Reality - The City* erschien. Hier ist nun (in gewissem Sinne) die Fortsetzung, die mit **THE DUNGEON** betitelt ist. Eingefleischte Rollenspielveteranen werden sich sicherlich an den damals nur knapp über dem Durchschnitt liegenden ersten Teil erinnern. Damals ließen die Grafik und vor allem der Sound zu wünschen übrig. THE DUNGEON ist die Verbesserung: Gute Grafik, besserer Sound und vor allem weniger nervtötende Diskettenwechsel und mehr Spielwitz.

Um die Story noch einmal aufzugreifen, müssen wir zu *The City* zurückblenden. Als normaler Erdenbürger wurden Sie von Außerirdischen gekidnappt und in die Stadt Xebecs Demise verschleppt. Nachdem sie Ihre Charakterattribute festgelegt haben, erforschen Sie die Stadt, bekämpfen Monster und haben schließlich eine hohe Charakterstufe erreicht. Eine richtige Aufgabe oder ein Ziel hatte *The City* nicht, es ging nur ums Sammeln von Erfahrungen und ums schlichte Überleben. Auch THE DUNGEON hat kein festes Ziel. Dafür gibt es mehrere kleine Aufgaben und Rätsel (welche schon aus einem Trinklied in der Taverne geschlossen werden können), die der Spieler zu lösen hat, wofür bei Erfolg eine Menge Experience-Points winken. Man muß *The City* nicht besitzen, um THE DUNGEON zu spielen, doch es besteht die Möglichkeit, immer zwischen der Stadt und den Höhlen hin- und herzuschalten. Kommen wir nun zu einigen be-

Große Klasse!

Programm: S T I, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, **Muster von:** Inter-Mediates, England.

Mensch Meier! - oder wer auch immer. Es ist kaum zu glauben, aber wahr: Mit **STI** hat **BUG-BYTE** einen echten Textadventure-Knüller gelandet. Manche von den sogenannten „Ballerspielen" dieser Firma sind ja eher... naja... sagen wir mäßig. Aber diese 10 Mark hier sind so gut angelegt, wie manche 30 Märker für ähnliche Textadventures nicht.

Die Story - es geht mal wieder um einen ausgeflippten Supercomputer - ist nicht so wichtig. Der muß repariert werden, ein Selbstmörder-Kommando, das selbstverständlich Ihnen angetragen wird. Doch bevor Sie überhaupt dahin kommen, müssen Sie erstmal im ersten Teil dieses Adventures die nötigen Gegenstände sammeln und die Barriere finden, durch die Sie dieser Supercomputer läßt, wenn Sie alles haben, was Sie brauchen, um den zweiten Teil des Adventures zu bestehen. Natürlich wissen Sie nicht, welches die nötigen Gegenstände sind, woher auch?

Das Adventure beginnt in einem Flugzeug, wo Sie eine ganze Menge Gegenstände vor sich sehen. Nach mehreren „Todesfällen" (im wahrsten Sinne des Wortes, denn es gibt nur einen Ausgang nach unten) bin ich zu der Überzeugung gelangt, daß man nur drei Gegenstände mitnehmen kann, ohne bei der Aussteigeaktion draufzugehen.

Ich hatte mich für das grüne Buch, eine verschlossene Brieftasche und den goldenen Schlüssel entschieden. Wer weiß, ob das richtig war, aber zum Testen genügt's allemal.

Dann befindet man sich in einem kleinen Dorf. Da gibt's zum Beispiel im Keller der Kneipe ein Milchkännchen. Im Osten liegt eine Stadt die lediglich aus „T-Kreuzungen" (eine Kreuzung, in der es nur in drei Richtungen geht) besteht. Das Programm führte dazu aus, daß der Stadtplaner wohl ziemlich wenig Phantasie gehabt haben muß. In der Stadt gibt's einen Apfel, einen Revolver und einen Helm zu finden. Zumindest dies ist ein Hinweis darauf, daß man nicht unbedingt den Helm aus dem Raumschiff braucht. Die zwei Städte sind durch eine Ost-West-Verbindung miteinander verbunden, von der aus verschiedene Wege nach Süden führen. Einer dieser Süd-Wege führt z.B. zu einem großen Haus und von dort aus in einen Wald. Wenn man hier immer weiter nach Süden geht, kommt man an ein verschlossenes Tor. Hier trifft man auch eine Stute, auf der man reiten kann. Vor dem Werwolf, der sich noch weiter im Süden befindet, sollte man sich allerdings in acht nehmen.

Man kann schon eine ganze Menge Dinge finden in diesem Adventure. Das Vokabular ist herrlich einfach (wenn auch alles in Englisch). Ich hatte überhaupt keine Probleme, mich mit dem Parser zu „verständigen". Neben „take all" kann man Sätze wie „take glasses, book and briefcase" eingeben oder auch „examine all". Das Beste am Adventure ist allerdings neben dem guten Verständnis der humorvolle Text. So bekommt man z.B. folgende Beschreibung: „...Sie befinden sich in einem Juwelier-Geschäft. Ich habe etwas gefunden! Nein, doch nicht! Ich sah ein goldenes Schmuckstück mit einem Diamanten und zwei Rubinen, so groß wie Hühnereier. Ich muß mich geirrt haben!..." oder... „Sie befinden sich in einer Sackgasse. Normalerweise finden Sie in anderen Adventures in Sackgassen ab und zu noch mal einen Ausgang, so nach dem Motto „Im Nordwesten befindet sich noch ein sehr schmaler Weg". Das ist hier nicht der Fall. Pech gehabt!" Und so weiter und so weiter. Wollte man alles aufzählen, könnte man sicherlich eine halbe ASM mit dem Text füllen. Auf jeden Fall ist es sehr amüsant, in diesem Adventure herumzugeistern. Es empfiehlt sich auf jeden Fall, eine Karte anzulegen, denn gerade im Wald kann man sich schon ganz schön verlaufen - oder zum Beispiel in den vielen T-Kreuzungen, bei denen mir das Programm regelrecht aufdrängt, daß diese irgendeinen Hinweis enthalten.

Fazit: Absolut stark für nur 10 Mark! Dieses Programm ist so gut, daß man es, mit ein paar Grafiken angereichert, auch für 30 Mark (Kass.) unter die Leute bringen könnte, und es wäre o.k. Für so wenig Geld ist S T I das beste Adventure, das mir in meinem Tester-Leben bisher in die Finger gefallen ist. Get it!

Martina Strack



Grafik	entfällt
Story	8
Atmosphäre	11
Vokabular	9
Preis/Leistung	12

»S.T.I. – das derzeit beste 10-Marks-Adventure!«

Schwert kaputt - fertig!

Programm: Sunderd Sword, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 27 DM, **Hersteller:** Red Rat, England.

Wenn ich den Namen **RED RAT** höre und an so manche Games für den Atari XL denke, stellen sich bei mir immer noch die Haare zu Berge. Mit welchen Ahnungen soll man da an das Adventure **SUNDERD SWORD** von dieser Firma gehen, das außerdem noch für den Spectrum ist?

Nun, die Story ist ja ganz nett und erinnert mich ein bißchen an den Background von *Guild of Thieves:* Die Zaubergilde hat Deinen Aufnahmeantrag einfach abgeschmettert und Dir stattdessen eine Aufgabe gestellt. In der Parallel-Dimension zerbrach nämlich ein wichtiges Zauberschwert in einige Teilchen, und es ist Dein Los, diese Teile zu finden und wieder zusammenzusetzen. Gesagt, getan, denn flugs findest Du Dich in dieser komischen Dimension wieder und schaust direkt auf einen Turm. Dabei muß bemerkt werden, daß RED RAT sich viel Mühe bei den Grafiken gegeben hat, dafür hat man aber bei den Texterklärungen etwas geschludert. Schaut Euch also die Grafiken genau an, denn sie bieten einiges an wichtigen Informationen! Zum Glück bekommt man zum Adventure-Start eine magische Karte, ein Goldstück und eine Seite aus einem Tagebuch mitgeliefert, die man an geeigneten Stellen verwenden sollte. Hinzu kommt, daß SUNDERD SWORD mit dem Flair eines interaktiven Rollenspiel-Adventures versehen ist, denn man kann die verschiedensten Charisma- oder Hit-Points erreichen, die den eigenen Charakter stärken. Davon abhängig ist auch, wie man mit den anderen Charakteren umgehen oder sprechen kann. Natürlich braucht man für diese Features auch einen guten Parser, und ich fand, daß dieser seinen Job eigentlich ganz gut macht.

SUNDERD SWORD ist somit ein brauchbares, weil ordentlich produziertes Adventure, das mich durch die guten Grafiken und das sinnvolle und gut ausgestattete Gameplay überzeugte. RED RAT scheint endgültig auf dem Weg zur Besserung zu sein.

philipp

Grafik	9
Vokabular	9
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

Realitäten II"

eindruckenden Daten von diesem Rollenspiel. Die gesamte Höhle ist in vier einzelne, je nach Tiefe schwierige Level aufgeteilt. Der erste ist ganze 64x64 Felder groß. Level 2 ist 32x32, Nummer drei 16x16 und schließlich Level 4 8x8 Felder groß. Nicht nur die Größe des Spielfeldes ist ein Grund, warum das Spiel sehr komplex ist, auch die große Zahl von Gegenständen, die man entweder nach einem gewonnenen Kampf findet oder in Läden kaufen kann. THE DUNGEON bietet aber dann noch über 20 Zaubersprüche, die man in speziellen Bildern und Akademien erlernen kann. Was bei anderen Rollenspielen bisher nicht zu finden war, ist die auf der Moral basierende Lebensart. Man kann zu den Guten oder zu den Bösen gehören. Neben der Moral darf dann die Religion nicht fehlen. In kirchenähnlichen Gebäuden kann man Buße tun und seine Charakterattribute erhöhen!

Wie schon erwähnt, ist THE DUNGEON gegenüber dem Vorgänger stark verbessert. Sehr wichtig ist auch, daß man *The City* nicht haben muß, um THE DUNGEON zu spielen. Für Besitzer von *The City wird* THE DUNGEON wohl das Programm des Monats sein. Es ist zwar nicht perfekt und auch nicht so faszinierend wie etwa *The Destiny Knight*, doch Programme wie *Legacy of the Ancients* steckt dieses Spiel immer noch in die Tasche.

ef

Grafik:	8
Story:	9
Atmosphäre:	9
Vokabular	(Tasten)
Preis/Leistung:	8

zusammengestellt von Manfred Kleimann und philipp



TIME BANDIT, ein Programm, das ich vor Jahren schon mal in der Dragon-Version testete, ist nun für den Amiga erschienen. Es handelt sich bei dem **MICRODEAL**-Produkt um ein Action-Adventure, bei dem man die richtigen Gegenstände, Aus- und Eingänge finden und unangenehme Gegner ins Jenseits befördern muß. Die Grafik ist nicht gerade berauschend; der Sound reißt einen auch nicht gerade vom Hocker. Bleibt abzuwarten (ASM wird berichten!), wie das Gameplay ausschaut. Kosten soll das Ding etwa 60 Mark. Etwa den gleichen Preis verlangt man für ein leicht modifiziertes Grafik-Adventure mit Stick-Kontrolle für den Atari ST. **SLAYGON** ist der Titel. Der Abenteurer hat nur eine Aufgabe: Ein Cyborg-Laboratorium zu zerstören, koste es, was es wolle. Ein todbringender Virus, der menschliches Leben bedroht, muß gefunden und unschädlich gemacht werden...



* *

Kai Hinze heißt der Mann, der einen neuen Weltrekord im Dauer-Computer-Spielen aufstellen möchte. Der junge Mann, der aus Wipshausen (in der Nähe von Braunschweig) wohnt, versucht damit den bestehenden, im „Guiness Buch der Rekorde" vermerkten alten Rekord zu überbieten. Er muß dabei allerdings etwas länger als 33 Stunden und 33 Minuten vorm Rechner kleben bleiben, um als neuer Rekordhalter in die Annalen der Software-Geschichte eingehen zu können. Die ganze Geschichte wird öffentlich ausgetragen; es werden einige „Beobachter" vor Ort sein. Auch ein ASM-Redakteur wird als „Dauer"-Schiedsrichter fungieren. Na dann viel Glück und „Daumen- und Joystick-Bruch!"

* *

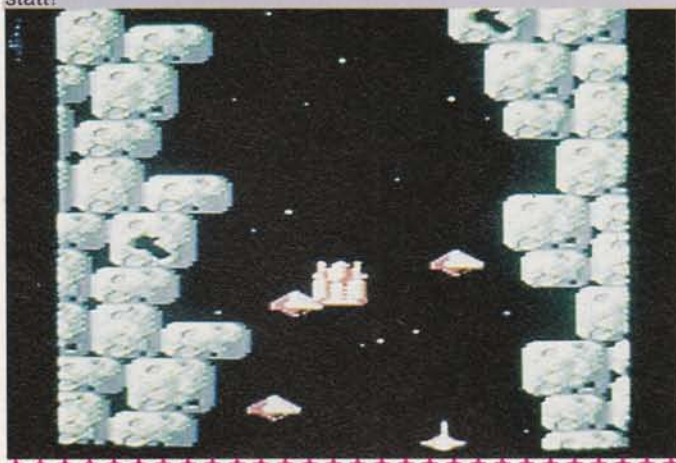
Drei ehemalige Full-Price-Games von **MELBOURNE HOUSE**, mittlerweile ein Ableger von **MASTERTRONIC**, sind jetzt in MASTERTRONICS Billig-Label **RICOCHET** erschienen. Der Software-Hammer unter dieses 15-Mark-Spielen ist zweifellos das brilliante Karate-Game **THE WAY OF THE EXPLODING FIST**, gefolgt von **BAZOOKA BILL**, einem harten Action-Game, das früher mal *Colorado Bill* hieß, und **JUDGE DREAD** mit einem plattformspringenden Superhelden.

GREMLIN-News für den Atari ST: Jetzt gibt's **BLOODVALLEY**!

* * * * * * * * * * * * * *

Tolle Grafiken, die im besten Comic-Stil übereinandergeblendet werden, bietet **ERE** bei **CRASH GARRETT**, einem epochalen Abenteuer mit einem Piloten, einem Superspion und vielen Nazis. Wer auf diesen Plot steht, einen Atari ST, IBM oder Amiga besitzt und ein paar Mäuse locker machen kann, sollte zugreifen.

DATABYTE hat was Neues auf der Pfanne: **TASK III** führt Sie in eine harte, rauhe Welt, in der Sie sich Action-mäßig durchbeißen müssen. Laut Hersteller stellt dieses Shoot 'em up Game für den Spieler eine echte Herausforderung dar. Der Spielablauf ist relativ leicht zu raffen; die Hauptschwierigkeit besteht allerdings in der Hartnäkkigkeit der Gegner sowie der äußerst widrigen „Begleitumstände". Laßt Euch also überraschen, Ihr 64er-User, die Ihr das Spiel für ca. 30 Mark (Kass.) und etwa 45 Mark (Disc.) erwerben könnt! Übrigens: Das Spiel stammt aus einer deutschen Programmier-Werkstatt!



* *

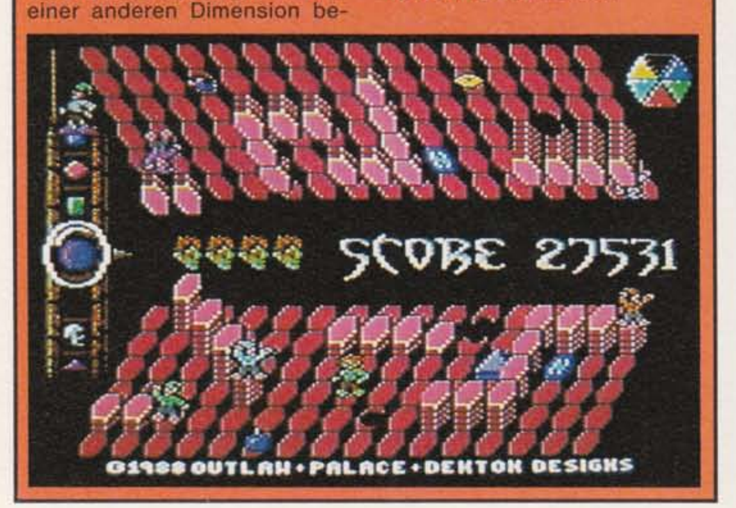
Die Putzfrau im Computer oder: Wie säubere ich die Straßen von Motorradrockern? - Das ist die Frage im neuen Action-Game **ROAD WARRIOR** von **CRL**. Das Game gibt's für den C-64, Spectrum und Schneider. Die Preise dürften so um die 35 DM für die Kassettenversionen liegen. Übrigens: Ähnlichkeiten mit *Mean Streak* von MIRRORSOFT wären natürlich rein zufällig, logo.

Kurzmeldung aus dem Hause **DATABYTE:** Der Dauer-Renner **MERCENARY** ist jetzt auch für Amiga erhältlich. Der Preis: ca. 75 Mark.

* * * * * * * * * * * * * *

Das Haus **LEISURESOFT** meldet: Das Programm **PROJECT STEALTH FIGHTER** wird zusammen mit einer besonders ausführlichen deutschen Anleitung angeboten.

Nach dem beachtlichen Erfolg mit dem *Shoot 'em up Construction Kit möchte man bei den* **OUTLAWS** einen weiteren landen. Das soll mit **TROLL** geschehen (programmiert von **Denton Designs**). Man stelle sich vor, man befinde sich im Reich der Gnome oder Goblins. Diese üblen Spießgesellen haben nichts anderes im Kopf, als Sie in eines ihrer „Zeitlöcher" zu schubsen, wonach Sie sich in einer anderen Dimension befinden. Am besten, man wehrt sich seiner Haut und versucht seine eigenen Flucht-Löcher zu finden. Somit ist Mr. Kimble mal wieder auf der Flucht. Wer des Fliehens nicht müde wird und sich gern grafisch „verwöhnen" lassen möchte, darf bei TROLL ruhig zugreifen. Erhältlich wird dieses Abenteuer in Kürze sein - und zwar für die User der „Großen Drei" (C-64, Spectrum, Schneider).



Blitz-Interview: Mark Cale und System 3

Hamburg (T.O.). Das Activision Master Team, eine Weiterentwicklung der Infocom Usergroup (Anm. der Redaktion), hatte vor kurzem im Auftrag der ASM-Redaktion die Möglichkeit, bei ACTIVISION in Hamburg ein Blitz-Interview mit SYSTEM 3-Boss MARK CALE zu führen. Dieser weilte gerade in der Hansestadt, um mit der „Mutter-Firma" neue Entwicklungen im Software-Bereich vorzustellen und zu diskutieren. Ein willkommener Anlaß natürlich, um dem guten Mark etwas „aus der Nase zu ziehen". Was bei dem Blitz-Interview rauskam, könnt Ihr den folgenden Zeilen entnehmen.

ASM: Mark, erzähl' uns doch mal, wie Du oder Ihr auf den Namen SYSTEM 3 gekommen seid.

Mark: *Als wir mit dem Programmieren anfingen, waren wir drei Leute, einer von uns studierte und hatte ein Fach belegt, das sich „System Inquiries" nannte. Als wir nun einen Firmennamen für uns suchten, kamen wir auf die Idee, uns, da wir drei Leute waren, einfach System 3 zu nennen. Das war's!*

Ein erster Screen-Shot von Last Ninja (ST)

ASM: Wie seid Ihr nun auf ACTIVISION als Vertriebsorganisation für Eure Produkte gekommen?

Mark: *Wir suchten eine Firma, die einen weltweiten Vertrieb und einen guten Namen hat. Außerdem kam es uns auch auf die finanzielle Seite an. Als wir nun „International Karate" fertig hatten, schickten wir es an diverse Softwarehäuser und warteten auf das beste Angebot. Activision machte uns zwar nicht unbedingt das beste Angebot, hatte aber zu diesem Zeitpunkt die besten Vertriebskanäle und einen sehr guten Ruf, denn Activision war, neben Epyx, die einzige Company, die sich aus den guten alten Atari-VCS-Zeiten ins Computer Business retten konnte, und so stand unsere Wahl fest.*

ASM: Wieviele Leute sind zur Zeit bei System 3 beschäftigt?

Mark: *Im Moment 12. Davon ein paar als Programmierer und ein paar fürs Marketing.*

ASM: Programmierst Du auch selbst an den Games, oder bleibst Du lieber im Hintergrund?

Mark: *Ich verstehe zwar was vom Programmieren, aber mir ist das zu langweilig. Und deswegen kümmere ich mich mehr um das Marketing und liefere die Ideen zu den Programmen.*

ASM: Was haben wir denn in Zukunft von System 3 zu erwarten? Werden es weiterhin Kampfspiele sein oder kommt mal etwas anderes auf uns zu?

Kathrin Ewaldsen managed Activision Deutschland.

Mark: *Für die nächste Zeit haben wir wieder ein paar Kampfspiele in Vorbereitung, aber wir versuchen uns auch mal an einem Tie-in (das ist die Umsetzung eines Spiels zum Film: Anm. der Red.). An Kampfspielen hätten wir „Ninja II", das ist die Fortsetzung von „The Last Ninja". Außerdem ist da dann noch das gerade veröffentlichte „Bangkok Knights". In naher Zukunft werden wir noch „Dominator - The Legend begins" veröffentlichen, ein Spiel, zu dem ich noch nichts Näheres sagen möchte. Unser nächstes Action-Spiel wird „Predator" sein. Nach dem gleichnamigen Fim mit Arnold Schwarzenegger.*

ASM: Da wir gerade beim Thema „The Last Ninja" sind, wie steht es mit der ST-Version des bereits bekannten C-64-Hits, die seit dem 31.1.87 angekündigt wird?

Mark: *Das ist ein heikles Thema. Seit einem Jahr versuche ich, einen guten Programmierer für das Game zu bekommen. Zuerst sollte es Andromeda in Ungarn machen, doch die schmissen nach kurzer Zeit das Handtuch. Ich bin eigentlich froh darüber, denn mit den Ungarn war es schon immer ein schlechtes Arbeiten, und sie sind auch sehr langsam. Allein für die ST-Version von „International Karate" brauchen Sie 15 Monate. Das zweite Programmierteam möchte ich erst gar nicht erwähnen, denn die haben The Last Ninja schon nach zwei Wochen wieder fallen lassen. Die dritte und zugleich größte Enttäuschung war für mich Steve Bak. Immerhin ist er einer der besten Programmierer auf dem ST. Nicht, daß er etwa unfähig gewesen wäre, das Spiel zu programmieren, aber er sagte, er brauche für die Endversion sechs einseitig formatierte Disketten, und das war mir zu teuer. Hierbei ist zu sagen, daß allein die Grafiken von „The Last Ninja" 2,4 Megabyte betragen!*

ASM: Ich laß' nicht locker. Also, was wird denn nun aus „The Last Ninja" auf dem ST?

Mark: *Das ist der Grund meines Aufenthaltes in Deutschland. Ich habe ein Programmierteam gefunden, denen ich das Artwork von „The Last Ninja" gegeben habe, und sie meinten, sie würden es zu meiner und aller Zufriedenheit bewerkstelligen. Das Team hat es immerhin geschafft, die 2,4 Mbyte Grafiken innerhalb kürzester Zeit auf 1 Mbyte zu crunchen! Und: Außerdem habe ich in Deutschland Programmierer gesucht, die „The Last Ninja" auf dem Amiga machen. Aber das steht auf n'em anderen Blatt.*

ASM: *Mark, nun komm schon - nenn uns das Team, das die ST-Version fertigstellen wird!*

Mark: *Das ist im Moment noch absolut geheim, und ich werde es frühestens bekanntgeben, wenn das Programm vollkommen fertig ist, da ich nicht möchte, daß sich irgendjemand einen schlechten Ruf macht, wenn er es nicht schaffen sollte.*



Mark Cale stand Rede und Antwort

ASM: Mark, verrat uns doch mal, was Du von Deutschland und den deutschen Programmierern hältst?

Mark: *Deutschland ist ein schönes Land mit freundlichen Menschen; alles viel besser als die Vereinigten Staaten. Ich mag die Deutschen, denn sie sind entgegenkommend und sehr hilfsbereit. Die schönste deutsche Stadt für mich ist Hamburg. Die deutschen Programmierer gehören, im 16-Bit-Bereich, zu den besten, wenn man vergleicht, was die Jungs schon vor 1 1/2 Jahren aus ihren Kisten herausgeholt haben - alle Achtung! Ich hoffe nun, daß sie mich nicht mit „The Last Ninja" enttäuschen.*

ASM: Was glaubst Du eigentlich, welcher 16Bitter das Rennen machen könnte, und welchen hältst Du für den stärksten?

Mark: *Nun, zu dem Thema kann ich nur sagen, daß der Atari ST ganz klar die Nase vorn hat. Atari hat einfach das bessere Marketing, und durch ihre energische Preispolitik hat man ganz klar einen Markt gefunden. Wenn man bedenkt, daß der ST in England nur 50 Pfund mehr kostet als ein Spectrum 3, wer wird sich denn dann noch einen Spectrum kaufen? Der Amiga hängt mit seinem Preis zu hoch, und er wird es schwer haben, sich durchzusetzen. Eine endgültige Entscheidung möchte ich aber noch nicht treffen, da ich mit meiner Meinung den Markt beeinflussen könnte. Ich persönlich gebe zur Zeit dem ST den Vorzug.*

ASM: *Vielen Dank, war schön, mit Dir zu plaudern! Take care!*



ELECTRONIC ARTS vermeldet folgende News: **POWER AT SEA** läßt die Freunde der „War Games" aufhorchen. An historischen Schauplätzen im Zweiten Weltkrieg versuchen Sie als Captain einer US-Flotte, den Golf von Leyte vom Feind zurückzuerobern. Ihre Mission muß allerdings innerhalb von 96 Stunden erfolgreich beendet sein. Dieses Strategie-Spiel ist reichlich mit Action-Sequenzen versehen, so daß auch mal geballert werden darf. Die 64er-Disc-Version (50 Mark) ist draußen; die Kassetten-Fassung (40 Mark) kommt nächste Woche auf den Markt. Gleiche Preise sowie Erscheinungsdaten gelten auch für das zweite Action-Strategie-Programm von E.A. Es heißt **THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY.** Auch hier hat man sich ein Szenario aus dem 2. Weltkrieg ausgesucht. Auch hier darf strategiert und geballert werden. Auch hier schlüpft man in die Rolle eines Helden - nur: diesmal ist es ein französischer Widerstandskämpfer, der von Ihnen geführt wird. Unser mutige Kämpfer donnert dabei mit ner Eisenbahn durch die Lande (Normandie); einem Gefährt, das (natürlich!) auch einige Waffen an Bord hat... Weitere gute Nachrichten: **CHUCKYEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER** und **P.H.M. PEGASUS** gibt's nun auch auf Kassette.



Fotos von oben nach unten:
Power at Sea (Fotos 1 und 2), Train Escape

Ein düsteres Zukunftsgemälde malt **GO!** für das Jahr 3010 mit **LAZER TAG.** Laut Hersteller soll es dann nämlich blutrünstige Kampfspiele geben, die in ihrer Art sehr an den wilden Westen erinnern. Ob da die Story wohl nur als Kaschierung für ein hartes Action-Game dient? Wie dem auch sei, LAZER TAG gibt's für C-64, Schneider, Spectrum zum Preis von ca. 32 DM (Kass.), bzw. ca. 39 DM für die C-64- und ca. 47 DM für die Schneider-Diskette.

* * * * * * * * * * * * * *

In England gibt es eine Quiz-Serie, die den Kandidaten in diversen Härtetests wirklich alles abverlangt, was Geist und Fleisch zu leisten vermögen. **THE KRYPTON FACTOR** ist somit ein dankbares Opfer für eine Versoftung, denn nun können sich auch alle Ängstlichen an das Quiz wagen, denn jetzt geht's ja nur ein paar unschuldigen Sprites an den Kragen. Das Game kommt, wie könnte es anders sein, aus dem Hause **TV GAMES** und wird zunächst für Spectrum und Schneider zum Preis von ca. 27 DM auf den Markt kommen. Für den C-64 wird's noch dauern.

* * * * * * * * * * * * * *

An alle Amiga-Fans mit absolutem Programmierwahn: Von **HI-SOFT** gibt's jetzt **DEVPAC 1.2**, eine verbesserte Version des etwas älteren Assembler-Pakets *Devpac.* Hier die neuen Features: Debugger kompatibel mit 68010 und 86020, beliebiger Keyboardanschluß, Kickstart 1.2-kompatibel, zusätzlich eingebauter, superschneller Assembler ohne Editor. Bleibt nur noch der Preis: ca. 190 DM.

* * * * * * * * * * * * * *

Tätterätääå! Eine ganz besonders heiße Meldung können wir Euch von **PALACE** bringen: Wahrscheinlich schon im Wonnemonat Mai wird es **BARBARIAN II** geben! Das Programm soll aber nicht allzuviel mit dem indizierten Vorgänger zu tun haben und wird höchstwahrscheinlich für den C-64 und Atari ST zu haben sein. Wann wird das Geheimnis um die Spielstory wohl gelüftet werden? Rätsel über Rätsel...

ERE HITS VOL.2 ist der Titel einer Schneider-Kompilation, die bislang nur in Frankreich und in Italien erschienen ist. Für den Fall, daß sich das Ding auch bei uns mal anfindet, hier der Preis (ca. 45 Mark – auf Disc.) und die Titel: **Crafton & Xunk, Eden Blues, Sai Combat** und **Robbot.** Echt interessant!



* * * * * * * * * * * * * *

Nun ist er da, der **FLEET STREET SCANNER** von **MIRRORSOFT.** Das Teil für den (PC) ist eine tausendprozentige Ergänzung zum *Fleet Street Editor.* Nun kann man seine Illus & Fotos in die eigene Zeitung einbauen. Was das Ding kostet, war leider nicht bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt!

* * * * * * * * * * * * * *

Neues von dem **TV GAMES**-Label des *Trivial Persuit*-Produzenten **DOMARK**: Anscheinend war man mit der schon erschienenen Fassung von **BLOCKBUSTERS** (der Computer-Version einer englischen Fernsehshow) demaßen unzufrieden, daß man sich entschloß, die Spectrum-Fassung komplett neu zu schreiben. In diesem witzigen, strategischen Frage und Antwort-Spiel ist es nunmehr auch möglich, gegen einen Freund oder den Computer zu spielen. Zudem wurden die Grafik, der Sound (wirklich?) und die Verarbeitungsgeschwindigkeit verbessert, so daß die Spectrum-Freaks happy sein können. Lediglich beim Preis ist alles beim alten geblieben, denn der beträgt nach wie vor ca. 30 DM.

* *

Oh, Mann, von **MASTERTRONIC** gibt's auch diesen Monat wieder jede Menge Low Budget-Stoff für 10 Mark. Im einzelnen handelt es sich dabei um **SPORE** für Spectrum und Schneider, **SKATE ROCK** und **COMBAT MISSION** für Schneider und C-64, sowie die Zeichentrick-Superroboter **TRANSFORMERS** (C-64, Spectrum), desweiteren **REVENGE II** (Atari XL), **SCOUT** (C-64), **POD** (Spectrum), **GHOSTBUSTERS** (Schneider), **TRAILBLAZER** (!) (C-64, Spectrum, Schneider, MSX), **PANTHER** (Spectrum), **ALIENS** (C-64, Spectrum, Schneider), **DAN DARE** (!) (C-64, Spectrum, Schneider) und zwei 30 Märker-Games für den Amiga, nämlich **KIKSTART II** und **POOL.** Uff, das ist 'ne Menge Zeug, aber ich bin sicher, daß Ihr die Highlights schon herausgefunden habt!

Secret Service

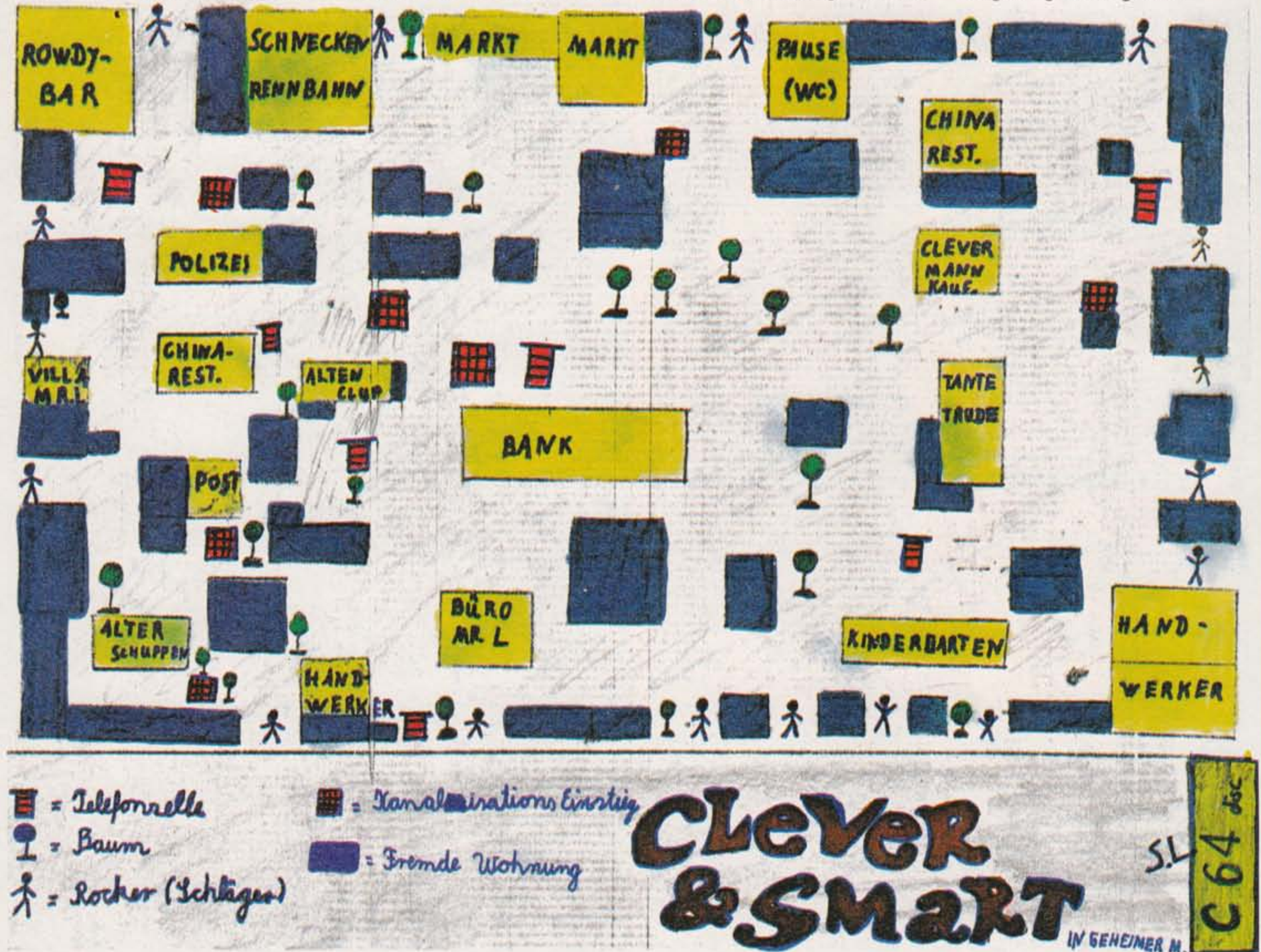
Hier sind wir wieder mit 8 Seiten Secret Service. Erste Antworten auf „Hilferufe" hat es schon gegeben. Wir freuen uns drüber und mit uns auch diejenigen, denen die Frage auf den Nägeln brannte. Hoffentlich bleibt die Resonanz so gut oder wird vielleicht noch besser? Hier nochmal unsere Adresse: Tronic-Verlag, Secret-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.

And now, go on.

Restlösung des Oldies ZORRO

Die im ASM Special abgedruckte Teillösung (wurde auch schon in einem älteren ASM abgedruckt), will ich hiermit vervollständigen. Nachdem man die Geldstrecke eingesammelt hat, kann man in einem der Räume an einer Leiter rechts oben in die Befestigung des Gegners gelangen. An der Leiter blinken die notwendigen Symbole (Hufeisen, Stiefel, Glas). In der Befestigung kann man die Gefangenen freilassen, die auch gleich eine Pyramide bilden. Diese Gefangenen läßt man durch einfaches Drücken des Buttons frei (Vorsicht, ein Schütze will dich ins Jenseits befördern). Die Pyramide aufsteigen und zwei Screens nach links, und schon ist man bei der Tunte. Zu ihr hingehen und . . . denkste!!! Zur Heirat muß Zorro noch eine Rose besorgen. Vor der Befestigung angelangt, zwei Screens nach links, Schlüssel besorgen und sich die Rose holen, wie in Teil 1 der Lösung. Danach den Brunnen hinunter, und nach rechts oben gegangen und nach rechts wieder die Leiter hinauf, Pyramide besteigen, abermalls zwei Screens nach links. Nachdem man die Tussi nochmals berührt hat, tönt eine schnulzige Musik, und eine romantische Szene findet auf dem Screen statt (laßt euch überraschen!!).

Plan + Tips: **CLEVER & SMART**
Um Kabel, Lüsterklemmen, Bombenentschärfer usw. kaufen zu können, muß man in den Elektroladen von Tante Trude gehen (siehe Karte). Wenn man hineingehen will, wird Tante Trude sauer und wirft Euch wieder hinaus! Man muß ihr Blumen kaufen (auf dem Marktplatz), doch da gibt's wieder einen Haken: Die Marktfrauen verkaufen nicht an Junggesellen! Nun sollte man am besten zu Clevermann gehen und sich eine Küchenschürze kaufen. Dann wieder zum Markt und für 20.-DM einen Blumenstrauß kaufen. Jetzt freut sich Trude über Euren Besuch. Jetzt könnt Ihr alles einkaufen, was Ihr wollt. Wer im Handwerkerladen Bohrer, Nägel, Mischmaschinen usw. kaufen möchte, muß, um überhaupt hineingelassen zu werden, bei Clevermann ein Blaumann-Kostüm kaufen. Wer sein Geld verschleudert hat, kann sich 1000.- DM holen, indem er versucht, eine Scheckkarte mit der Unterschrift von Mr. L zu fälschen (sie liegt in der Villa von Mr. L, damit gleich zur Bank). Es geht aber auch einfacher: Im Büro von Mr. L liegt eine Briefmarkensammlung. Für diese bekommt man bei der Post ca. 500.-DM. Wenn man beide Versuche ausgenutzt hat, darf man die Polizisten nicht mehr ansprechen, da Ihr nun von der Polizei gesucht werdet. Wenn man am Schneckenrennen selbst teilnehmen möchte, wäre es angebracht, sich ein Schneckenkostüm zuzulegen. Letztendlich kann man mit der Taste „F2" (welcher Rechner?) die Bildwiederholfrequenz von 50Hz auf 60Hz steigern, was eine enorme Geschwindigkeitssteigerung zur Folge hat.



Hier gibt's jetzt wieder die „Hint-hunt"-Ecke, oder wie immer man das betiteln soll (wem fällt was Besseres ein?), mit Fragen von Kesern, die bei bestimmten Spielen nicht mehr weiterkommen. Erstmals können wir auch Antworten präsentieren. Tolle Sache! Weiter so!

Zwei Frage zu **ASTERIX** haben wir hier: Wozu sind die „golden splonders" und der Apfel gut ? Warum folgt Obelix Asterix nicht nach Rom ?

Tips aller Art werden auch für die C-16-Programme **KIKSTART, PAPERBOY und POWERBALL** gesucht.

Wer kennt sich bei **AIRLINE** aus? Besonders: Wie bekommt man einen Langstreckenpiloten ?

Auch bei **MANIAC MANSION** wird weitergerätselt! Wie repariert man z.B. die Treppe in der Bibliothek ? Und wie kommt man durch die große Tür im Kerker?

Ach ja, hat eigentlich schon jemand **THE GUILD OF THIEVES** gelöst?

Andreas Hohmann got stuck in **MANIAC MANSION:** Wie setzt man die Motorsäge in Betrieb?

Uli hat auch 'ne Frage: Wie bring' ich meinen Lesern bei, daß wir Pläne, die schon mal in anderen Zeitschriften veröffentlicht worden sind, nicht so einfach verwenden dürfen? (Nix für ungut, aber das dürfen wir echt nich'!)

Gibt es bei **BARD'S TALE I** auch einen anderen Weg in Mangar's Tower als den durch die Sewers?

Wer weiß bei dem MSX-Spiel **THE MAZE OF GALIOUS** bescheid? Wie kann man in Welt Nr.5 den Wassergraben überqueren?

Hier gibt's jetzt die Hilfen:

Prima, prima ! Stefan Knipper aus Sögel hat uns auf den Hilferuf aus Ausgabe 1/88 geantwortet und eine Lösung zu **KING'S QUEST** geschickt. Da es keine Schritt-für-Schritt-Lösung ist, bleibt auch der Spaß am Spiel weitgehend erhalten. Na dann mal los!

Als erstes geht man in das Schloß , um von dem Koenig Anweisungen zu erhalten . Jetzt geht man zu den Kleeblättern und nimmt sich eines . Danach holt man sich eine Mohrrübe aus dem Acker , geht zur Ziege , öffnet das Tor und zeigt der Ziege die Rübe (show carrot) . Diese folgt einem dann . Mit der Ziege geht man nun über eine Brücke auf die Insel . Der Wächter wird dann von der Ziege verjagdt . Nun spricht man etwas mit dem alten Mann , welcher nach einer kurzen Unterhaltung einen Schlüssel hinterlässt .
Mit diesem offnet man die große Tür im Felsberg . Man geht dann die steile Treppe hinauf , und sucht im Land der Wolken eine Steinschleuder (versucht es mal in Baumhölen) . Jetzt zum Fluss, und kleine Steinchen (pebbles) suchen . Dann wieder nach oben , und den Riesen erlediegen . Wenn man ihn nun durchsucht , findet man den ersten Schatz .
Um den zweiten zu bekommen , braucht man einen Topf , der sich selbst immer wieder auffüllt . Diesen schenkt man der armen Familie . Nun bekommt man von ihr eine Geige . Jetzt zum Hexenhaus , und den Käse aus dem Schrank holen . Dann sucht man den "Condor" und springt , wenn sie gerade unter ihm stehen (vorher absaven , mehrere Versuche nötig !).Wenn man ihn erwischt hat , fliegt er mit ihnen zu einer Insel , die sonst nicht erreichbar ist . Auf ihr sucht man einen Pilz . Nachdem man ihn gefunden hat , lasst man sich durch das Loch fallen . Jetzt ist man in einer höle in der sich eine Riesenratte befindet . Dieser zeigt bez. gibt man den Käse . Jetzt kann man ungehindert die Tür öffnen . Hinter der Tür befindet sich ein Raum mit einigen Zwergen . Hier spielt man die Geige (play fiddle) und die Zwerge verschwinden . Dadurch ist auch der Raum davor von Zwergen befreit , bis auf den König . Man geht also nach unten . Der Zwergenkönig , der nun einsieht , daß er besiegt ist verschwindet und hinterläßt ein Zepter und ein Schild . Jetzt braucht man nur noch nach links gehen , den Pilz eßen und durch das kleine Loch gehen .
Den dritten Schatz bekommt man , wenn man den Stein , der größer als man selbst ist , zur Seite rollt . Unter ihm , findet man ein Messer . Jetzt zum Brunnen gehen , in den Eimer klettern , aus dem Eimer hinausklettern , ins Wasser springen , tauchen (dive) , in die Höle links tauchen und den Drachen mit dem Messer treffen . Nun nimmt man den Spiegel und geht zum alten König . Nun wird der Spieler zum neuen König .
Das war's . SIERRA - ON - LINE for ever !

Für **Hexenkücke II** haben wir folgende Hilfen erhalten, die wir an Euch weitergeben wollen:

Zuerst mal geht es um die Gegenstände: Die Axt braucht man, um in einigen Räumen die Türen öffnen zu können. Der Kelch schützt einen vor der Umkehrung der Joysticksteuerung nach einer Berührung mit einer der umherfliegenden Hände. Die Krone schützt unseren lieben Freund vor dem Zauber, der die Hexe beschützt wenn sie schläft. Mit der Schere schneidet man der Hexe eine „Locke" ihres Haares ab. Der Schild schützt uns vor den Skeletten. Das Zauberbuch schließlich braucht man einfach; ohne es kann man das Spiel nicht beenden. Hilfreich könnte auch Folgendes sein: RESET, POKE 40315,221: POKE 40316,248: SYS 32777

Bernhard's

Sega-T(r)ips

My Hero
Während des Spieles immer nach rechts laufen. Wenn die Gegner kommen, auf sie drauf springen, um sie zu töten. Vorsicht vor den fliegenden Bällen, Sie können den Spieler das Leben kosten. Um die Hunde zu töten, nach unten drücken und Fußschlag geben. Um die Frösche zu töten, immer Fußschläge benützen. Es gibt Frösche, die durchsichtig sind.

Wonderboy
Ja, in dem Spiel gibt es wirklich eine 10. Runde! Sie müssen bis zu Runde 4 36 Puppen gesammelt haben. Nur dann kann der 10. Level gespielt werden. Die Puppen können überall versteckt sein, z.B. hinter Steinen.

Zillion
In dem Spiel ist es geraten, alle Passwörter, die in den Trommeln stecken, aufzuschreiben, und aufzupassen, nicht in die Lichtschranke zu treten. In den folgenden Räumen gibt es versteckte Tips: E 2, H 5, I 8, I 6, N 6. Folgende Befehle in den Räumen eingeben, davor beim Haupt-Computer „Map" auswählen: E 2 Sprengen, H 5 Sprengen, I 8 Selbstmord, I 6 Sprengen, N 6 Sprengen.

The Ninja
Man kann das Spiel nur beenden, wenn man alle 5 Scrolls hat. Dann im 10. Level an die 3. Lampe gehen und dreimal schießen. Dann wird eine Treppe erscheinen.

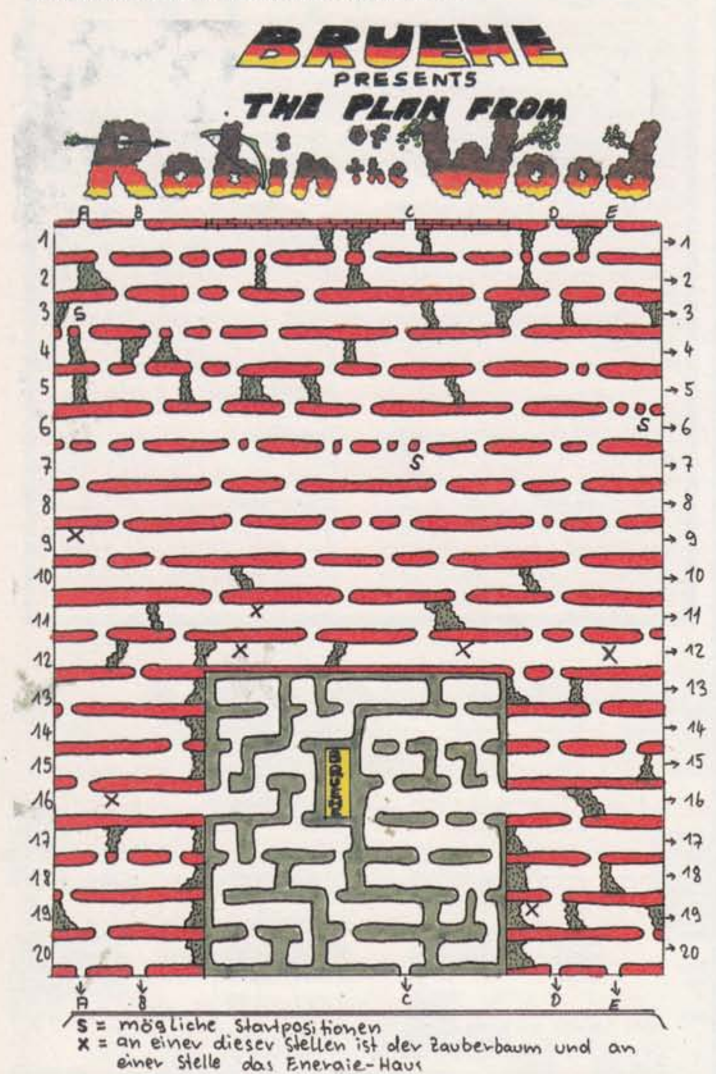


Hier haben wir eine Karte zu dem Adventure **LEGENDE IM EIS.**

KARTE LEGENDE IM EIS

Bedeutung der Karte:
A – Schachtel, Buch
B – Schlüssel, Stuhl
C – Schild, Wege
D – Hütte, Bäume
E – Werkzeug
F – Laden
G – Emma, Tafel
H – Straße, Kuh
I – Bäume
J – Straße, Fluß
K – seltsames Haus
L – Keller (dunkel)
L – Keller (hell); Schrank, Truhe
M – kleine Tür, Kleider
N – Garten, Brunnen
O – Ausrüstung
P – Bäume
Q – Gebirge, Bäume
R – Bergwand
S – Iglus
T – Eingeborene, Iglu
U – Gang, Wächter
V – Gang, Wächter
! – Irrgarten!

Einen prächtigen Plan zu **ROBIN OF THE WOOD** hat uns Bruehe geschickt.
Zusätzlich gibt es aber noch einen Poke: POKE 36589,197: SYS 16384 Bleibt nur, viel Spaß zu wünschen!



Ein paar „Bastelanleitungen“ für C-16 Programme hat uns Stefan Schulze aus München geschickt: Nach dem Laden muß das Programm mit RUN/STOP+RESTORE abgebrochen werden, um die Aktivierung des Resetschutzes in einigen der Programme zu verhindern. Danach gibt man die Pokes im Monitor ein und startet die Programm mit G XXXX. So, da wären: REACH FOR THE SKY: 26CA FF – G 2000; CUTHBERT IN THE COOLER: 1B85 FF – G 1100; BRIDGEHEAD: 227F FF – G 2000; BLAGGER: 330A FF – G 241A; MANIC MINER: 2A0E FF – G 2980; CUTHBERT IN SPACE: 119F FF – G 1100; GWNN: 1029 09 – G 3800; PLANET SEARCH: 22EC FF – RUN; KUNG FU KID: 2B06 FF – G 2000.

Noch was für die C-16-User: Hier einige Spiele mit den entsprechenden Monitoränderungen:

Name	Basic	Monitor
Formula One	Sys 14988	G 3A8C
Ninja Master	Sys 15104	G 3B00
Speed King	Sys 14672	G 395C
Pin Point	Sys 4105	G 1009
BMX-Racers	Sys 8330	G 208A
Xadium	Sys 5381	G 1505
Gunlaw	Sys 4120	G 1018
Starforce Nova	Sys 4448	G 1160
Spectipede	Sys 4218	G 107A
Kane	Sys 15868	G 3DFC
Tycoon-Tex	Sys 6144	G 1800
Runner	Sys 4120	G 1018
Shark	Sys 8192	G 2000

POSTER PASTER auf dem C-64. Wenn man das Plakat bei dem Bodybuilding-Studio komplettieren will, muß man unter Umständen eine Stelle des Plakates zweimal mit demselben Plakatteil bekleben.

Von GPG kommt folgender Tip: **Bei ACE II** sollte man, wenn einem der normale Sound zu langweilig ist, die Tasten „F5“ und „F7“ etwa zwei Sekunden gleichzeitig gedrückt halten. There is music in the air!

Nach einer relativ langen Zeit mal wieder ein paar Poke's für den Speccy!

AGENT X:	Poke 26817,201	UL
BALL CRAZY:	Poke 28086,x	AL
BATTY:	Poke 47633,x	AL
CHRONOS:	Poke 53407,x	AL
	Poke 26987,201	XX
COBRA:	Poke 38006,0	US
CONQUESTADOR:	Poke 57933,0	UL
CURSE OF SHERWOOD:	Poke 58614,201	UL
EXOLON:	Poke 42338,0	KG
	Poke 36845,0	XX
	Poke 40221,60	UL
FEUD:	Poke 47190,201	US
GAME OVER1:	Poke 48790,x	AL
GAME OVER2:	Poke 38705,201	UL
INDIANA JONES:	Poke 33948,0	UL
SABOTEUR II:	Poke 61340,201	UL
SIDEWIZE:	Poke 52637,9 : Poke 52647,9	US

Von Christoph Pukall aus Höfer haben wir in der folgenden Box ein paar nette „normale“ und ein paar Multiface-Poke's für Euch:

```
Jack the Nipper II:
          10 CLEAR 24575: LOAD ""SCREEN$
          20 PRINT AT 17,0;: LOAD ""CODE
          30 POKE 43251,0
          40 RANDOMIZE USR 34240: REM unendl. Leben

Ballbreaker:
          10 CLEAR 28000: LET X=0: LET Y=0
          20 FOR F=64000 TO 64036
          30 READ A: POKE F,A
          40 LET X=X+Y*A: LET Y=Y+1
          50 NEXT F
          60 IF X<>75640 THEN STOP
          70 RANDOMIZE USR 64000
          80 DATA 221,33,172,253,17,63
          90 DATA 4,62,255,55,205,86,5
          100 DATA 48,241,33,24,250,34
          110 DATA 131,254,195,45,254
          120 DATA 175,50,0,140,50,64,140
          130 DATA 50,164,155,195,0,128: REM unendl.
              Leben

Thundercats:
          10 CLEAR 65535: LOAD ""CODE
          20 POKE 62051,201
          30 RANDOMIZE USR 62040
          40 POKE 32876,0: POKE 32877,250
          50 FOR F=64000 TO 64013
          60 READ A: POKE F,A: NEXT F
          70 DATA 49,0,0,205,86,5
          80 DATA 62,36,50,156,122
          90 DATA 195,102,242
         100 RANDOMIZE USR 32817: REM unendl. Leben

So, jetzt noch ein paar 'Multiface'-POKEs:

Action Force:
           POKE 65033,201: REM unverletzlich
           POKE 65043,58: REM unendl. Sprit

Starstrike II:
           POKE 33696,0: REM unendl. alles

Metrocross:
           POKE 44490,12: REM unendl. Zeit

Living Daylights:
           POKE 54933,0: REM unendl. Energie

Zynaps:
           POKE 39760,201: POKE 45418,126: REM unsterbl.

Thing bounces back:
           POKE 45255,0: REM unendl. Leben

Auf Wiedersehen Monty:
           POKE 42287,201: REM (fast) unsterblich
           POKE 41137,0: REM unendl. Leben

Shockway Rider:
           POKE 52333,x: REM x-Leben
```

Die Boxer-Codes von **THE BIG K.O.** lauten wie folgt: „START", „CANVAS", „LOONY", „SYSTEM", „WRLFC" (?!?), „SKILFUL", „WEIRD" und „ARMPIT". Um in den Eingabemodus zu kommen, muß man erst mal Restore und dann „L" drücken.

* * * * * * * * * * * * * *

In der Bonusrunde von **INTERNATIONAL KARATE** (Abwehren der Kugel), braucht man nur den Joystick schnell hoch und runter bewegen. Dabei braucht man nur noch links oder rechts die Kugeln anzusteuern!

* * * * * * * * * * * * * *

Von Oliver Weindl kommt eine Lösung für **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS** die Dungeons betreffend. In die Dungeons kommt man, indem man der Haremsfrau (-mann) die Kniekehlen küßt (kiss kneecaps). Dann gibt man wie folgt ein:
nw, se, ne, clap, e, ne, ne, hop, clap, kweepa, se, d, nw, clap, ne, n, hop, s, clap, ne, kweepa, u, nw, clap, take phonebook, hop, nw, s, clap, se, kweepa, se, d, clap, hop, e, n, w, clap, e, w, kweepa, hop, clap, sw, sw, take raft, clap, n, ne, hop, kweepa, clap, e, nw, n, up

* * * * * * * * * * * * * *

Einen Tip für Bastler gibt es von Ilko Höpping für das Programm **BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES** auf dem Amiga: Man lade die Workbench und gehe in den CLI. Nun lege man eine RAM-Disk mit den DOS-Befehlen an. Das geht wie folgt: makedir ram: c („Return"), copy c to ram: c („Return"), assign c: ram: c. So, das wäre erledigt (das kleine Programm findet man allerdings auch im DOS-Handbuch). Jetzt lege man eine nicht schreibgeschützte Kopie (!!!) vom MANAGER ein und tippt „cd df0:" („Return"). Jetzt kann man mit „ed teams.dat" bzw. „ed cards.dat" den Manager beinahe nach Belieben manipulieren. Zu Teams.dat: Zuerst kommen die zehn Mannschaften für die Meisterschaft, dann noch 30 für den DFB-Pokal und dann 40 für den Europa-Pokal. Man braucht nur die gewünschten Teams einzusetzen (max. 15 Buchstaben). Zu Cards.dat: Ist quasi selbsterklärend. Man muß nur den gewünschten Text einsetzen (nicht zu lang!).

* * * * * * * * * * * * * *

Und jetzt kommt **DER** Tip für brenzlige Situationen in allen Arten von Action- und Ballerspielen: Augen zu, Gesicht verzerren, langgezerrt „Sch ... öööön" rufen, und ... geschafft!! Was meint Ihr denn, warum Otti und ich die Action-Experten vom Verlag sind? Tricks muß man kennen ...

Noch ein Cheat! Diesmal nach Laden des Spiels **SPINDIZZY:** P A T eintippen, um unendliche Zeit zu bekommen.

Cheat-Modus für **LAP OF THE GODS** gesucht? Einfach in der High-Score-Liste CHEAT eingeben ...

Die Codes für **BOUNTY BOB STRIKES BACK** lauten: ABC, IHB, LTO, MLB, DVJ, OAQ, PHH, XNR.

* *

Zu diesen Pokes von Chopper & Ghoul für den C-64 braucht man wohl weiter nichts zu sagen.

Back to Reality

```
Poke20109,173-US
Poke27337,96-KS
SYS16384 Spiel starten
```

UP 'N' DOWN

```
Schreibe LOAD und Press RETURN
Wenn READY erscheint:
Poke1010,76:Poke1011,248:Poke
1012,252:RUN
nach Reset:
Poke36103,173-US
Poke37953,1-15 Farbe für Hinter-
grund wechseln
SYS32777 Spiel starten
```

West Bank

```
Spiel laden:Reset:
Poke 2456,1-20 (LEBEN)oder
Poke 12713,165-US
SYS4100 Spiel starten
```

JAIL BREAK

```
Spiel laden:Reset:
Poke 52050,234
Poke 52051,234
Poke 52052,234
Poke 52097,234
Poke 52098,234
Poke 52099,234-US
SYS51200
```

TIGER MISSION

```
Cheat Modus
Druecke CTRL,Commodore Taste,
2,Q,R,L,I,K.
```

INTO the EAGLES NEST

```
Poke 24651,234
Poke 24652,234
Poke 24653,234
-UL Soldaten kaputt
SYS 32784-Spiel starten
```

KRACKOUT

```
Poke 44388,234
Poke 44389,234
Poke 44390,234
Unendlich bats
Poke 32934,(0-100):
Nummer des Levels
SYS 32837-Spiel starten
```

MUTANTS

```
Poke 9273,234
Poke 9274,234-UL
SYS 4096-Spiel starten
```

NEMESIS

```
Poke 5975,234
Poke 5976,234
Poke 5977,234
Unendlich Schiffe
SYS 5779-Spiel starten
```

RANARAMA

```
Poke 37104,96
Poke 33969,234
Poke 33970,234
-UL ENERGIE
SYS 32768-Spiel starten
```

ELEVATOR ACTION

```
Poke50911,234
Poke50912,234
Poke50913,234
Poke50914,234
Poke50915,234-UL
SYS 53200-Spiel starten
```

FIRETRACK

```
Poke 12285,234
Poke 12286,234
Poke 12287,234-UL
SYS 9216-Spiel starten
```

HADES NEBULA

```
Spiel laden:RESET:
fuer Extra Leben:
Poke 2279,Anzahl Leben
(maximum 255)
Fuer US : Poke 6513,234
          Poke 6514,234
          Poke 6515,234
SYS 18550-Spiel starten
```

HE-MAN(ARCADE)

```
Poke 12651,234
Poke 12652,234
Poke 12653,234-UL
SYS 17610-Spiel starten
```

HIGHWAY ENCOUNTER

```
Poke 6690,234
Poke 6691,234
Poke 6692,234
AKTIVIERT LASERTRON
SYS 4103 - Spiel starten
```

1

		store	wines	mineral water	ashroom	empties	baggage	baggage		
	refrigerato	switch board	crocerie	boilers	coal bunker	boilers	baggage	boilers	cargo	
peak tank	refrigerato	turbine engine	turbine engine	boilers	furnace	boilers	furnace	boilers	furnace	chain locker
	cargo	electric engine	recipro engine	boilers	baggage	boilers	coal bunker	boilers	coal bunker	
		electric engine	recipro engine	recipro engine room	cargo	cargo	firemen passage	firemen passage		

2

		discharge recess	milk and butter	cutflower	paint store	1 class baggage	1 class baggage	squash cort		
	cargo	cheese	icecream		flouer		3 class berth	cargo	cargo	
store	3 class rooms	fans	vegetables		flouer		3 class berth		greasers quarter	chain locker
	3 class rooms	meat	bacon		oil		3 class berth	letters	firemen quarter	
		dish recest	fish	enginier workshop	swimming pool	swimming pool	postoffice	postoffice		

3

		potato peeler	pantry	barman	3 class dining	3 class dining	ahsroom	petty officer		
	gents.W.C	bath	enginiers mess	3 class galley	3 class dining	3 class dining	dryingroom	boson mate	master at arms	
ladies W.C	interpreter		enginiers mess		waitresses		laundry		trimmers	chain locker
	musicens	barbers	darkroom	cooks	cooks	W.C	firemen washroom	seamen quarter	seamen quarter	
		linen	chief enginier	butcher shop	bakery	turkisch bath	shower	shower		

6+7

marconi equipment	
navigation	wheelhouse
captains cabin	
	cargo
peak tank	cargo
	cargo

Wir hatten zwar schon einmal eine Plan-Skizze der **TITANIC** abgedruckt, doch gibt es inzwischen einen detaillierten Lageplan des Schiffs. Es besteht aus insgesamt fünf Decks (aber auf sieben Ebenen). Dazu noch einige Hilfen, wie einige Türen zu öffnen sind.
Boiler: Berühre Schloß mit der Spitzhacke.
Coal Bunker: Lege Eimer zur Kohle. Berühre Kohle mit Schaufel. Dann geht die Kohle in den Eimer.
Baggage: Schicke die beiden halben Schlüssel zum Labor. Dann bekommt man einen ganzen Schlüssel, mit dem das Schloß berührt wird.
Ice Cream and Ice Machine: Lege Topf mit Kirschen zur „Sundae".
Bacon Room: Lege Handtuch zum Speck.
First Class Louge: Lege „Ace of spandes" zu den anderen Karten.
Promenade: Lege rechten Schuh zum linken.
Discharge Room: Berühre „smoked salmon" mit Gehstock.
Chease Room: Lege roten Hering auf „white Lancaster", womit man einen roten Lancaster erhält.
Discharge Press: Lege Filterpapier zum „Purifier".
Boiler: Lege Axt und „Oak Beam" auf das Loch.
Baggage: Lege Eimer mit Kohle zur Tasche.
Boiler: Lege Perlenkette in die Muschel.
Furnance: Berühre „Coalshute".
Ash Room: Lege Ast zur Erde.
Electric Engine: Schicke leere Batterie ins Labor zum Aufladen. Wenn sie wiederkommt, damit das Schloß berühren.
Milk and Butter: Lege Öltasse zur Butter.
Cargo: Lege Tee und Milch in die „Tea Urn".
Scullery: Lege Tee und „Side of beef" gleichzeitig ab.
Barber: Lege „Hair restorer" auf Perücke. Man erhält ein blaues Band.
Veranda and Palm: Lege Stück beschriebens Papier ab.
Larder: Lege Tabletten zu den grünen Tomaten.
Dark Room: Lege blaues Band zur Schneidemaschine.
Hospital: Lege „sheets" zur Matratze.
Infected Hospital: Gebe Speck Medizin. Man erhält „Cured Ham".
Refrigated Cargo: Tintenfass zur Schildkröte legen.
Turbine Engine: Lege Rose in Gießkanne.

4

		printers room	silver room	1 class dining	1 class dining	Gymnasium	golfcort	mechanical camel		
	W.C	baker shop	confec tionary	1 class dining	1 class dining	gymnasium	golfcort	bath	W.C	
3 class rooms	infected hospital		glass room		1 class dining		golfcort		firemen quarter	store
	infected hospital	scullery	larder	1 class dining	1 class dining	1 class reception	1 class reception	desk steward	firemen quarters	
		hospital	steward	1 class dining	1 class dining	enquiries office	pursor office	safe		

5

		library	veranda palmcort	veranda palmcort	millionairs suite	millionairs suite	promenade	promenade		
	3 class smokeroom	bar	1 class smokeroom	lounge bar	saloon	linen	sitting room	cloak room	seamens mess	
steering room	general room		1 class smokeroom		galley		marconi operating		bridge stairs	winch house
	3 class general room	2 class smokeroom	doctor	surcery	restaurant	stewardes	1 class lounge	1 class lounge	crewswasr room	
		wineroom	veranda palmcort	veranda palmcort	restaurant	promenade	promenade	1 class lounge		

Von Winfried Maus kommen einige hilfreiche Tips zu **FAHRENHEIT 451:**

- Das Feuerzeug zu benutzen ist immer gut, nur die 451-Patroullie mag das nicht.
- CHECK ID!
- Ins Hospital zu Dr. Foster gehen, ihm „Dr. Foster went to Gloucester" sagen, die ID zeigen und anschließend den Chemindexer mitgehen lassen.
- In dem Gebäude, das mit „seemingly deserted" gekennzeichnet ist, bekommt man für lasche 500 Dollar etwas sehr Nützliches: the fingerprinter awaits you!
- Sag dem Kassierer in der Bank was übers Geld, und er öffnet Dir die Pforten zum Reichtum. Gemeint ist „Nothing comes amiss, so money comes withal".
- Im MAGIG SHOP kann man sein Aussehen verändern. Man sage lediglich „BURN LOCK", und schon ist man drinnen.
- Bei dem Gravierer im Emporium kann man, mit den richtigen Zitaten natürlich, eine Eintrittserlaubnis zur Bibliothek erhalten.
- Um in die Bibliothek hineinzukommen, braucht man die ID von Morton Dorr, die Permit und das Zitat „A living dog is better than a dead lion".
- Zeig Clarisse die Butterblume, und sie liebt Dich wie eh und je.
- Der Kampf mit dem mechanischen Hund oder dem 451-Cop ist relativ einfach, sie bieten keine großen Hindernisse.
- Der verstümmelte Satz aus dem Computer-Terminal oder von wo auch immer, lautet richtig entschlüsselt: „POWER CENTER – SAY TO ROBOT DIE AND BE A RIDDANCE".
- WAFER-5 is very important.
- Sogar aus dem Knast kann man ausbrechen, man muß lediglich den Chip benutzen.
- Ray kann sehr von Nutzen sein, kennt er doch jeden wichtigen Schriftsteller unter NYC-415, „SOME ARE BORN TO SWEET DELIGHT, SOME ARE BORN TO ENDLESS NIGHT".
- Der Frau im Fahrstuhl was nettes sagen.
- Der Taubstumme mag den Spruch „GIVE EVERY MAN THY EAR, BUT FEW THY VOICE".
- Wenn der Chemindex stimmt, sind die Hunde ungefährlich.

Hier erstmal eine Korrektur zu einem **ELITE** -Tip, der in der ASM-Special-Ausgabe stand (s. 94). Bloß nicht, wie als Tip veröffentlicht, die Rettungskapsel benutzen! Da das Ziel bei dem Spiel ist, die Einstufung ELITE und viele Spezialmissionen zu bekommen, sollte man NIE die Rettungskapsel benutzen, sondern lieber den letzten Spielstand laden! Eine höhere Einstufung hängt nur von der Anzahl der abgeschossenen Raumschiffe ab. Die Abschussliste wird jedesmal, wenn man die Kapsel benutzt, auf 0 (!) gesetzt. Das Strafregister wird übrigens von selbst wieder „sauber", wenn man längere Zeit keine Polizeischiffe abschießt und stattdessen Raumpiraten (am besten auf Anarchiewelten!).

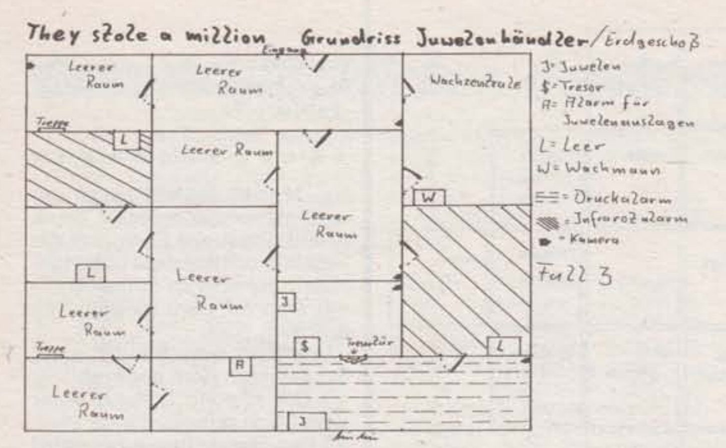
★★★★★★★★★★★★★★

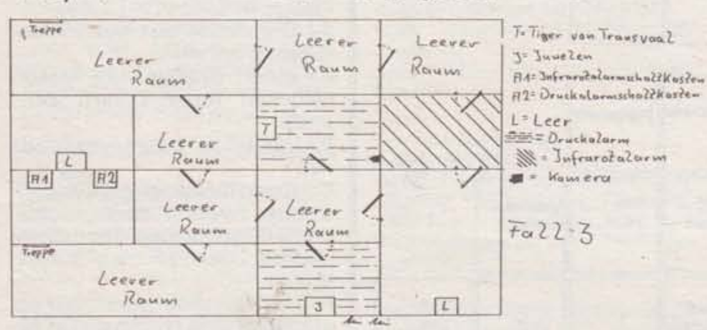
Kleine Frage: Hatten wir eigentlich schon gesagt, daß man bei **HELLOWOON** (wir hatten Anfragen en masse) das Moos nicht gegen die Ketten, sondern gegen die Handgelenke reiben muß? (oder war's andersrum, oder wie?) Hatten wir's schon gesagt?

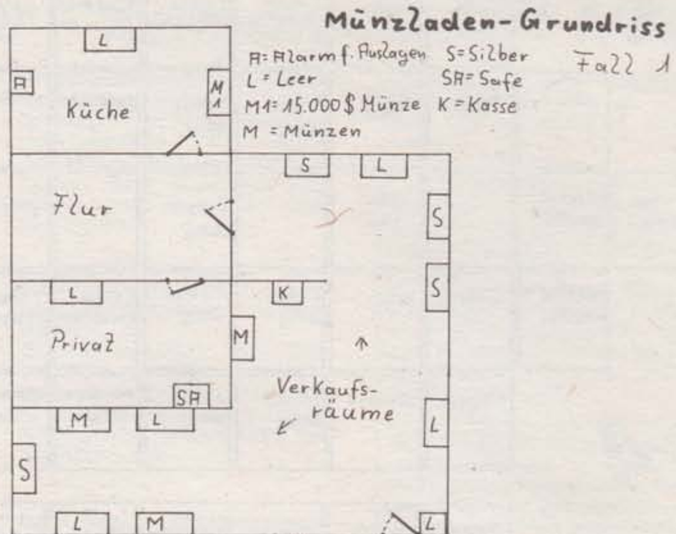
Der Code für den zweiten Teil von **GAME OVER** (C-64) lautet „ZAPPA"!

★★★★★★★★★★★★★★

Um **MANIC MANSION** ist genug gemunkelt worden. Dank KSO bringen wir Euch nun die (fast?!?) vollständige Lösung:
- Die outer door im dungeon öffnet man mit dem glowing key aus dem Pool.
- Und nun bitte genau einen Schritt nach dem anderen!!!
1.) Die kaputte Leitung unter dem Dach reparieren.
2.) Das Sparschwein bei weird Ed öffnen, wenn dieser das Packet holt.
3.) Die dimes aus dem Sparschwein nehmen.
4.) Einen Spieler zum Tresor schicken (über Edna's Zimmer).
5.) Das Bild vor dem Tresor öffnen.
6.) Zum Teleskop gehen und dieses zweimal nach rechts drehen, indem man einen dime einwirft, den rechten Knopf drückt.
7.) Das Teleskop benutzen; es erscheint eine Nummer und eine Spinne.
8.) Die Nummer als Tresorkombination eingeben und das Kuvert nehmen.
9.) Das Kuvert öffnen und zu den Spielautomaten gehen (erst wenn Dr. Dr. Fred ebenfalls gespielt hat). Dasselbe Spiel wie Dr. Fred mit dem quarter aus dem Kuvert spielen (Meteor Mess). Nun erscheint eine High-Score-Liste. Die höchste Nummer (vor der DFW steht, ist die Nummer der inner door.)
10.) Nun öffnet man die inner door und holt die Meteor Police (!).
11.) Man wartet, bis der Polizist den Meteor geholt hat.
12.) Man nimmt den badge, den der Polizist verloren hat. Halt: Vorher, wenn man die dimes aus Ed's Zimmer holt, auch den Hamster und die purple key cart (hinter dem Hamster im Käfig) holen. Diese Lösung klappt nur, wenn man alle Gegenstände auf eine Person konzentriert!
13.) Man geht durch die Tür und ein wenig nach rechts. Nun erscheint der purple Tentakle. Kein Problem: Man gibt ihm einfach den badge und der Tentakel flüchtet. Nun muß die Sache schnell gehen.
14.) Die rechte Tür öffnen und hineingehen. Nach rechts durchlaufen, die key cart in den dafür vorgesehenen Schlitz stecken und durch die Tür gehen. Im anderen Zimmer sofort den Schalter etwas rechts von der Tür ausschalten, zurückgehen ...
- Die übrigen Probleme lassen sich mit den Tips aus der ASM 1/88 lösen.







Daß uns diesmal **„THEY STOLE A MILLION"** besonders am Herzen liegt, habt Ihr bestimmt schon an den Plänen erkannt. Nun aber zu den Tips und Erläuterungen:

Fall 1: H. Humbugs Münzladen: Man beginnt mit $55.000 auf der Statusanzeige. Als erstes ruft man die Infos über den Münzladen ab. Dabei läßt man die Alarmanlage und Infos über Sicherheit und Geld links liegen, denn der günstigste Safeknacker kostet schon $9000 und im Safe liegen nur $9500. Man informiert sich also nur über Münzen und Silber. Nun besorgt man sich einen Fahrer, einen Schlosser und zwei günstige Schläger. Zu empfehlen wären für den ersten Coup: Baby-Face Clive (Fahrer und Schlosser), Big Dave Cannon (ein sehr preiswerter Schläger), Hammer Jones (Schläger) und Kleingeld Sue als Hehlerin. Die Planung läuft wie folgt ab: Clive öffnet die Tür zum Eingang in die Verkaufsräume während die anderen beiden warten. Sobald die Tür geöffnet ist, schickt man Clive in Richtung Küche und Hammer Jones zu den Silberkisten im oberen Teil der Verkaufsräume. Cannon schickt man nach links zu den Münzkisten. Sobald Clive die Flurtür geöffnet hat, und sich an der Küchentür zu schaffen macht, müssen die beiden Schläger die Kisten zerschlagen und die Beute einsammeln. Das wie folgt: Cannon nimmt die beiden Münzkisten und eine Silberkiste in seiner Ecke und Jones schnappt sich die drei anderen Silberkisten.

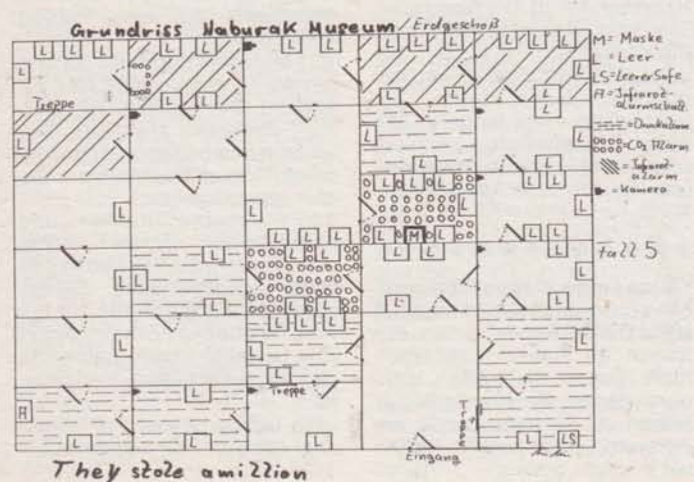
Fall 2 : Kunstgalerie (ab hier Stichworte): Infos: Beute: Silber, Gold, Gemälde. Alarm: unwichtig, da es ein lauter Bruch wird. Sicherheit: ebenfalls uninteressant. Team: Baby-Face Clive (Fahrer/Schlosser), Skelett Joe (Schlosser/Aufpasser), Hammer Jones (Schläger/Aufpasser) und Big Dave Cannon (Schläger/Aufpasser). Durchführung: Clive öffnet rechten Bilderraum, Skelett Joe öffnet erst Picossaraum, dann den gegenüberliegenden Raum. Cannon betritt Picossaraum und nimmt das Gold und das Bild. Während er das tut, betreten auch die anderen bis auf Jones ihre Räume und nehmen die Bilder. Jones leert die beiden rechten Silberkästen. Finger weg vom Silber neben dem Picossaraum! Dazu reicht die Zeit nicht! Tip: Die Räume gleichzeitig betreten, da sonst der Alarm zu früh ausgelöst wird!

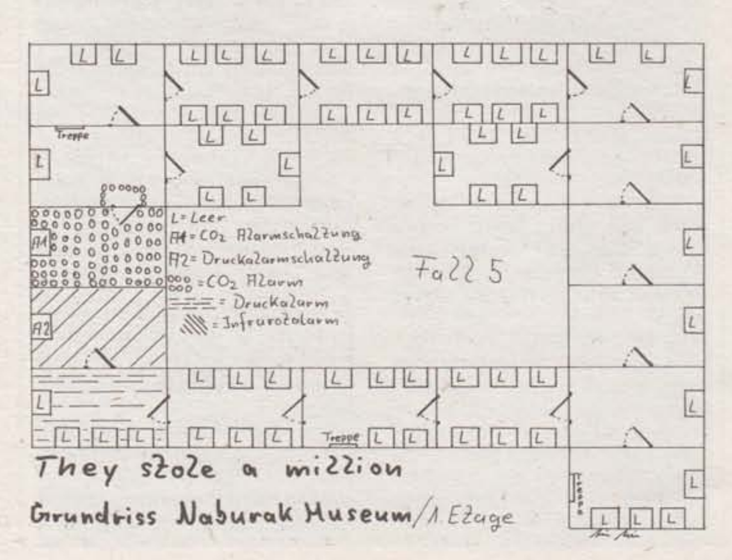
Fall 3: Juwelenhändler (Ab hier ohne Durchführung! Viel Spaß!): Infos: Beute: Edelsteine, Gold, Geld. Sicherheit: Wächter & Kameras (unbedingt!). Alarm: wieder unwichtig. Team: Skelett Joe, Schlüssel Carter (Schlosser/Panzer), Detonator D'Arcy (Sprengexperte/Fahrer) und Big Dave Cannon. Tip: Man kann einen Schlosser auch „benutzen" und ohne Beute zurücklassen. Das spart die Prozente. Ein Schläger der einsammelt ist billiger!

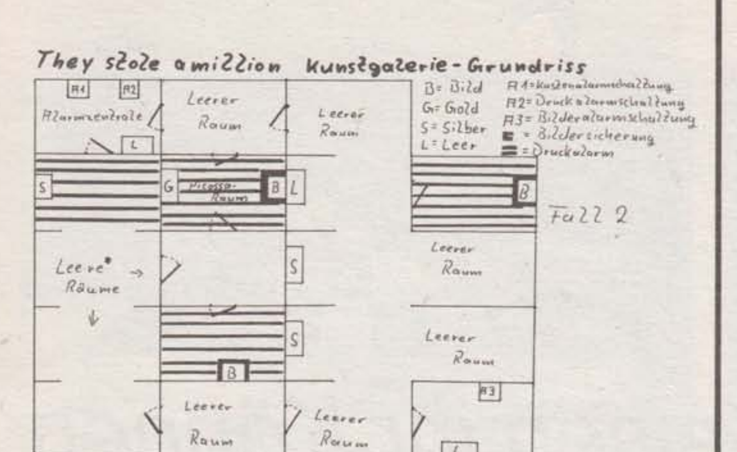
Fall 4: Geschäftsbank: Infos: Beute: Geld. Sicherheit: unwichtig. Alarm: ebenfalls unwichtig. Team: Detonator D'Arcy und Mad Man Martin (Schläger/Sprengexperte). Tip: Wer genug Bares hat, kann sich noch Infos über Edelsteine und Gold holen und die Kisten von Cannon und Jones aufbrechen lassen!

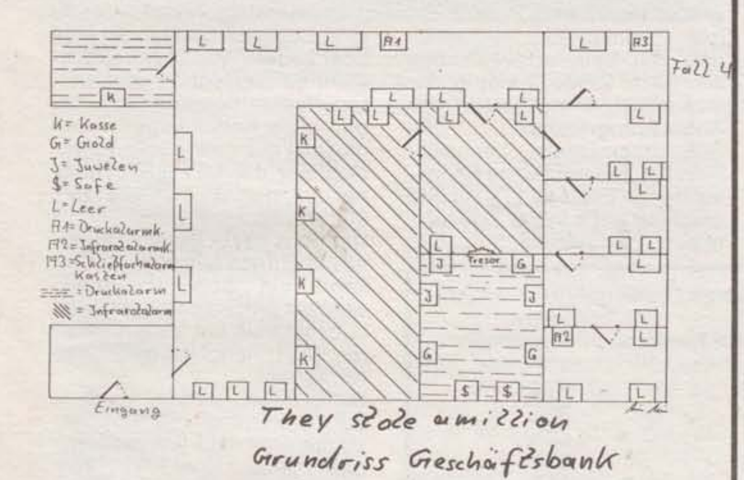
Fall 5: Naburak Museum (Hier gibt es nur noch die Infos; Das Team müßte jeder selbst zusammenstellen können!): Infos: Beute: Es gibt nur die Maske (sehr teuer!). Sicherheit: Auf jeden Fall Wachen und Kameras. Alarm: Alle drei Alarmarten durchchecken. Tip: Gute Schläger können Wachmänner ausschalten!

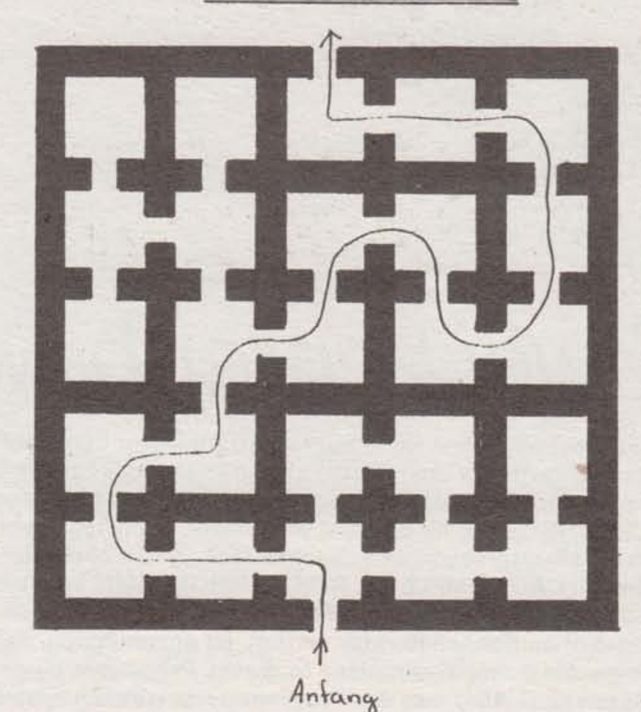
Na dann ist ja (fast) alles klar! Viel Vergnügen!











Weiter geht's mit **AIRBORNE RANGER:**
- das erste Paket ungefähr in der Mitte des Spielfeldes, die anderen beiden gleichzeitig kurz vor Ende des Spielfeldes abwerfen.
- Alle Pakete auf freiem Feld abwerfen.
- Da man Einzelminen nicht sehen kann, häufig auf die Karte schauen!
- Es ist unratsam, das Messer zu verwenden.
- Wenn man in den Schützengraben robbt, kann man von Bunkern nicht getroffen werden (diese lassen sich oft gut ausnutzen).
- Die ovalen Bunker und Stacheldrahtzäune lassen sich mit Granaten bearbeiten.
- Mit „Law Rockets" lassen sich Bunker auch aus einiger Entfernung treffen: Auf die Karte sehen und die genaue Richtung merken. Dann diese Richtung beim Schiessen verwenden. Wenn keine anderen Hindernisse im Weg sind (Büsche), ist ein Treffer sehr wahrscheinlich

Thanks to the Defenders Crew Inc.

Von einem anderen Einsender kommt folgender Tip:

Wenn man bei **AIRBORNE RANGER** den Löffel abgegeben hat und der Computer einen um die „Roster Disk" bittet, sollte man einfach keine Diskette einlegen. Zumindest nicht, wenn man sehr am Leben hängt (aber wer tut das schon ?(?!?))

* * * * * * * * * * * * * *

Hier ein Cheat-Mode für **GERRY THE GERM** auf dem Spectrum. Um zu jedem Level (außer dem Herzen) zu gelangen, die Tasten R,V,M,N und eine Richtungstaste gleichzeitig drükken.

* * * * * * * * * * * * * *

Wer bei **OBLIVION** gerne ein Level weiterkommen möchte, der drücke einfach 1,2,Z,X,C und V (gleichzeitig!).

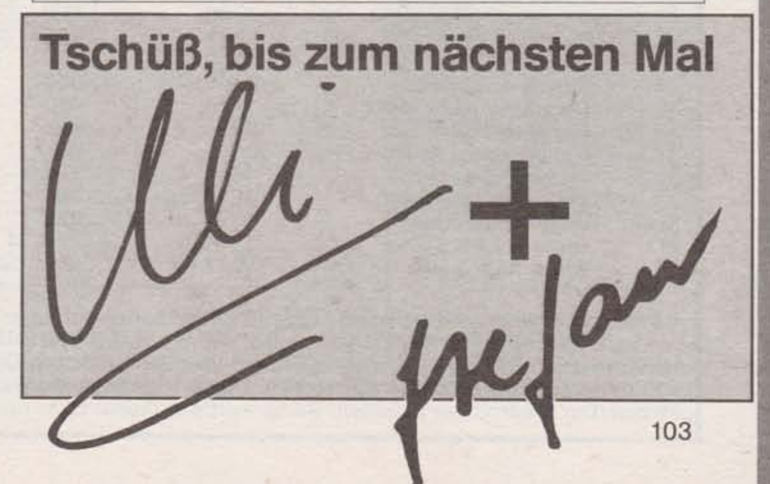
* * * * * * * * * * * * * *

Die stolzen Besitzers eines Spectrums 128 und des Spiels **RASPUTIN** aufgepasst! Setzt das Spiel in den Pause-Modus und tippt „CAPS" R, dann TEDD eingeben (ohne „CAPS), um den Teleporter zu benutzen. Für einen tollen Effekt wieder den Pause-Modus anwählen, „CAPS" L tippen, dann VODEA (wieder ohne CAPS) eingeben.

Tips zu einem mythischen Spiel: **MYTHOS.**

- es ist ratsam, möglichst viele Monster zu töten, da diese die einzige Einnahmequelle im gesamten Spiel sind (später wird man zwar noch einen Schatz finden, aber ...)
- man sollte während des gesamten Spielablaufs möglichst viele Kraft- und Essenspunkte besitzen, da man sonst verhungert oder im Kampf getötet wird.
- Kraftpunkte kann man bei einem Händler in der Burg kaufen, Essenspunkte gibt es in der Stadt.
- die Orakel sind wichtige Wissensquellen; sie geben Tips, von denen später Dein Leben abhängt.
- man sollte sich keine Waffen bzw. Rüstungen kaufen, da man später in der „verborgenen Stadt" das Zauberschwert und das Zauberschild umsonst bekommt.
- um in die „Eishöhle von Modra" zu gelangen, muß man sich in der Stadt 4 (Laden ist von der Karte zu entnehmen) einen Schlüssel kaufen.
- bringt man die Höhle hinter sich, gelangt man in die „verborgene Stadt".
- um aus dieser Stadt wieder herauszukommen, muß man aber mindestens 7500 Erfahrungspunkte besitzen.
- in der Stadt 5 kann man wieder einen Schlüssel kaufen, mit dem man den Magier in der Burg befreien kann. Dieser öffnet Dir dann das Weltraumtor.

Wenn man auf dem Amiga **BATTLESHIPS** gegen den Computer spielt, sollte man seine Schiffe sehr am Rand der Karte postieren, da hier die Wahrscheinlichkeit, von einem wahllosen Schuß (Anfangsphase) getroffen zu werden, relativ gering ist. Wenn man einmal ein Schiff getroffen hat, sollte man alles daran setzen, dies in der nächsten Runde zu versenken, um die Feuerkraft des Gegners zu verringern (dieselbe Taktik wendet der Computer ja auch an).







Zwei Lehrer beweisen ihr Können

Auch diesmal haben wir wieder eine ganz besonders interessante Partie vor uns. Vieleicht erinnert sich der eine oder andere noch an die letzte Ausgabe, dort haben wir die neue SCHACHSCHULE für den IBM vorgestellt. Auch heute wollen wir ein interessantes Schachlernprogramm vorstellen, nämlich DAS KOMPLETTE SCHACHPROGRAMM vom bekannten Falken-Verlag. Da dieser Verlag über ein großes Angebot an Schachliteratur verfügt, ist anzunehmen, daß einige der Schachkenntnisse in dieses Programm eingeflossen sind. Aber was das Programm nun wirklich leistet, zeigt der folgende Test.

Ebenfalls haben wir die Schachcomputer- bzw. Schachprogramm-Rangliste wieder aktualisiert. Auch diesmal stammen die Informationen von dem schwedischen Journalist Göran Grottling, der sich auf das Testen von Schachprogrammen und Schachcomputern spezialisiert hat. Die derzeitige Rangliste wurde Ende 87 erstellt und erschien auch in der schwedischen Vereinszeitschrift PLY.

Hier nun die Schachcomputer/Software Rangliste (erstellt vom Göran Grottling):

Platz	Computer	Bewertung	Gespielte Turniere	Gewonnen
1.	**Meph. Dallas 68020**	**2102**	**401**	**76%**
2.	**Meph. Dallas 68000**	**2042**	**506**	**72%**
3.	**Mephisto Amsterdam**	**1997**	**653**	**65%**
4.	**Mephisto MM4 5Mhz**	**1977**	**151**	**55%**
5.	**Expert 16 Mhz Turbo**	**1969**	**120**	**61%**
6.	**Psion Atari 8Mhz**	**1959**	**316**	**59%**
7.	**Exel Mach II 12Mhz**	**1953**	**59**	**55%**
8.	**Exel 68000 Club**	**1948**	**258**	**53%**
9.	**Avant Garde 5 Mhz**	**1910**	**737**	**53%**
10.	**Forte B 5Mhz**	**1897**	**402**	**50%**
11.	**Par Exellence 5 Mhz**	**1892**	**698**	**55%**
12.	**Mephisto Rebell 5Mh**	**1888**	**381**	**49%**
13.	**Leonardo Maestro 6M**	**1875**	**410**	**49%**
14.	**Forte A 5 Mhz**	**1872**	**768**	**52%**
15.	**Plymate 5.5 Mhz**	**1864**	**944**	**50%**
16.	**Exellence 4 Mhz**	**1859**	**843**	**50%**
17.	**Expert 4 Mhz**	**1847**	**445**	**51%**
18.	**Super Mondial 4 Mhz**	**1845**	**374**	**46%**
19.	**Plymate4 Mhz**	**1832**	**333**	**55%**
20.	**Mephisto MM2 3.7 Mhz**	**1829**	**208**	**52%**
21.	**Elegance 3.6 Mhz**	**1828**	**286**	**57%**
22.	**Turbostar 432 4 Mhz**	**1827**	**816**	**48%**
23.	**Exellence 3 Mhz**	**1821**	**609**	**48%**
24.	**Super Constellation**	**1782**	**867**	**44%**
25.	**Conchess Gla. 4 Mhz**	**1770**	**326**	**50%**
26.	**Meph. B&P 3.7 Mhz**	**1750**	**64**	**39%**
27.	**Superstar 36 K 2Mhz**	**1730**	**476**	**41%**
28.	**Quattro 4 Mhz**	**1723**	**388**	**35%**
29.	**Prestige 4 Mhz**	**1710**	**117**	**44%**
30.	**Elite A/S 3.2 Mhz**	**1709**	**358**	**40%**
31.	**Conchess GLA. 2Mhz**	**1700**	**450**	**39%**
32	**Constellation 3.6**	**1694**	**472**	**41%**
33.	**Constellation Primo**	**1666**	**78**	**38%**
34.	**Constellation 2.0**	**1641**	**367**	**38%**
35.	**Mephisto Mondial**	**1628**	**96**	**45%**
36.	**Super Enterprise**	**1590**	**221**	**29%**
37.	**Turbo S 24 K 3 Mhz**	**1514**	**71**	**23%**
38.	**Turbo 16 K 3 Mhz**	**1511**	**90**	**29%**

Da diese Rangliste bereits Ende 87 erstellt wurde können die einzelnen Ergebnisse zwischenzeitlich verändert sein. Ebenfalls möchte ich erwähnen, daß Göran Grottlings Rangliste zwar international anerkannt wird, jedoch auch andere Ranglisten existieren. Die Ergebnisse können deshalb von anderen Quellen etwas abweichen, wobei allerdings die Rangfolge weitgehend übereinstimmt. Der Weltmeister Mephisto Roma wurde in dieser Liste noch nicht berücksichtigt.

Vergleicht man die Rangliste mit unserer vorigen Ausgabe, so stellt man fest, daß die Ergebnisse weitgehend identisch sind. Lediglich hat sich der eine oder andere Wert etwas stabilisiert, da inzwischen viele weitere Partien durchgeführt wurden. In der Reihenfolge hat sich diesmal nur sehr wenig verändert, nur der MEPHISTO MM2 hat mit dem ELEGANCE den Platz gewechselt.

Übrigens ist zur letzten Liste eine Leserfrage aufgetaucht: Wie kann ein Schachcomputer, welcher prozentual mehr Spiele gewonnen hat als ein anderer, in der Rangliste weiter hinten liegen?

Die Antwort ist ganz einfach: Zur Bewertung der Rechenstärke wird natürlich nicht nur das Ergebnis einer Partie, sondern auch die Stärke des Gegners berücksichtigt. Außerdem werden spezielle Testaufgaben eingegeben und die Lösungszeiten mit Hilfe einer Tabelle bewertet. Das Ganze ist relativ aufwendig und erfordert oft viele Stunden Testzeit. Wir werden uns in einer der nächsten Ausgaben nochmal intensiver mit dem Thema Schachcomputertest befassen, vieleicht kann der eine oder andere Leser hier mit einem Artikel seinen Beitrag leisten?

Diesmal konnten wir in unserem Turnier nicht unseren Champion (PSION ST) antreten lassen, da sich kein mutiger Gegner fand. Aus diesem Grund kämpfen diesmal Schach-Lernprogramme gegeneinander, was sicherlich auch interessant werden kann. In den nächsten Ausgaben wollen wir verstärkt auch PUBLIC DOMAIN Schachprogramme antreten lassen. Da wir bis jetzt allerdings noch ein Mangel an solchen Programmen haben, eine Bitte: Schickt uns Eure PUBLIC DOMAIN Schachprogramme, egal welches System oder welche Grafik! Wir sind für jedes Programm dankbar. Bitte vergeßt nicht, die Bezugsquelle mit anzugeben, da wir das Programm ja in einer der nächsten Ausgaben vorstellen wollen.

Frank Brall

Noch einmal ein Schach-Lehrprogramm

Programm: Das komplette Schachprogramm, **System:** C64/C128, **Preis:** 9 DM, **Hersteller:** Falken Verlag GmbH, Postfach 1120, 6272 Niedernhausen/Ts., **Muster von:** siehe Hersteller.

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir ein interessantes Programm zum Erlernen des Schachspiels vorgestellt. Auch diesmal möchten wir ein weiteres Schachlehrprogramm vorstellen, diesmal für den C64.

Das Programm nennt sich **DAS KOMPLETTE SCHACHPROGRAMM** und wird vom **FALKENVERLAG** vertrieben. Dieser Verlag, der an sich nicht auf Software spezialisiert ist, will mit diesem Programm sein umfangreiches Angebot an Schachliteratur unterstützen.

Das Programm wird auf einer Diskette zusammen mit einem 47 Seiten starken Handbuch ausgeliefert. Man merkt auf den ersten 17 Seiten, daß der Verlag bereits Erfahrungen durch sehr viele Schachbücher gesammelt hat, denn die Schacheinführung ist trotz der Kürze gut gelungen.

Das Programm besteht übrigens nur aus einem LOADER und einem Hauptprogramm, was vollständig in den Speicher geladen wird. Das Nachladen von einzelnen Programmteilen, wie es bei der Schachschule der Fall war, ist also nicht mehr notwendig. Trotzdem unterteilt sich das Programm eigentlich in 3 Abschnitte:

1. Spielen und Mattaufgaben
2. Trainieren
3. Bibliothek-Editor

Beim ersten Programmteil handelt es sich um ein echtes Schachprogramm. Im Gegensatz zu der Schachschule baut fast die gesamte Einführung auf diesem Schachprogramm auf. Zwar bietet dieses Schachprogramm keine 3D-Grafik, wie sie heute Mode ist, aber trotzdem kann es sich sehen lassen. Das Brett belegt etwa 2/3 des Bilschirmes und wird in Hiresgrafik dargestellt. Leider ist bei dem gewählten MODE nur eine begrenzte Farbenvielfalt möglich, wodurch das Programm in etwa mit der Grafik des bekannten COLLOSSUS CHESS vergleichbar ist. Über die Funktionstasten kann man die Kombination der Brett und Figurenfarben nach eigenen Wünschen verändern. Im rechten Drittel des Bildschirmes werden der aktuelle Zug sowie vier Schachuhren angezeigt. Für jede Farbe sind zwei Schachuhren vorhanden, da eine die Zeit pro Zug und die andere die gesamte Bedenkzeit anzeigt. Wie es aber auch schon bei Colossus möglich war, kann mit der SPACE-Taste zwischen zwei verschiedenen Bildschirmseiten umgeschaltet werden. Die zweite Seite gibt Auskunft über Level, Zuganzahl, untersuchte Stellungen, augenblickliche Rechentiefe, Bewertung sowie den erwarteten und erwogenen Zug. Gerade interessierte Schachprogrammierer oder Freunde von Schachproblemen werden diese Möglichkeit zu schätzen wissen. Leider fehlt eine genaue Auflistung der gespielten Züge, aber es geht eben nicht alles.

Die Zugeingabe geschieht wahlweise über Cursortasten oder über die gewohnte Koordinateneingabe. Ein nach meiner Meinung etwas mißlungener Ton begleitet die Ausführung der Züge. Glücklicherweise läßt sich der Sound jedoch auch abschalten. An Spielstufen besitzt das Programm immerhin 10 Stück, von 1 Sekunde bis zu 1 Stunde pro Zug. Allerdings zeigte sich im Test, daß bereits bei der voreingestellten Bedenkzeit von 2 Sekunden ein beachtliches Spiel zustande kommt. Hier sollte man allerdings nichts Überwältigendes erwarten, denn das Ganze arbeitet mit einem 6502 zusammen, welcher mit knapp 1 Mhz getaktet wird. An Komfort bietet das Programm einiges und kann sich deshalb durchaus mit reinen Schachprogrammen messen. So können Stellungen verändert oder Mattaufgaben gelöst werden. Auch das bekannte Vorausdenken, während der Spieler am Zug ist, kann wahlweise ein- oder ausgeschaltet werden. Wie fast jedes moderne Schachprogramm besitzt auch „DAS KOMPLETTE SCHACHPROGRAMM" eine echte Eröffnungsbibiliothek. Diese ist zwar nicht besonders groß, läßt sich allerdings nach eigenen Wünschen verändern bzw. erweitern. Etwas besonderes ist die Eigenschaft, daß 20 bekannte Eröffungen nicht nur erkannt, sondern auch namentlich am Bildschirm benannt werden. Dies eignet sich insbesondere zum Erlernen von bekannten Eröffnungen.



Auch Funktionen zum Abspeichern oder Laden von Partien sind in das Programm implementiert, leider kann hier kein Filename sondern nur eine Nummer zwischen 0 und 9 verwendet werden. Schachprofis werden sich vieleicht über das Blindspiel freuen, was ebenfalls möglich ist.

Standardfunktionen, wie das Zurücknehmen oder wieder Vorausspielen eines Zuges sind natürlich ebenso vorhanden wie eine Funktion zum Ausdrucken einer Partie. Alle Funktionen, von denen ich hier nur die wichtigsten erwähnt habe, werden über eine CTRL-Tastenkombination aufgerufen. Also zumindest im Komfort bietet das Programm einiges, aber auch bei der Spielstärke braucht es sich nicht hinter anderen zu verstecken.

Der zweite Programmteil „TRAINIEREN" unterteilt sich in Eröffnungsspiel, Mittelspiel und Endspiel. In jeder dieser Spielsituationen stehen dem Schachfreund wieder eine ganze Reihe verschiedener Aufgaben zur Wahl. Hier unterscheidet das Programm allerdings echte Aufgaben von einer Art Lehrdiagramme. Bei den Lehrdiagrammen wird eine bestimmte Spielsituation angezeigt und durch einen Text kommentiert. Mit den Cursortasten kann man in diesem Fall nur zwischen verschiedenen Lehrdiagrammen auswählen. Bei den echten Aufgaben wird eine spezielle Stellung auf dem Brett aufgebaut. Der Spieler muß anschließen versuchen, im Kampf gegen das Schachprogramm eine Lösung zu finden. Im Handbuch wird allerdings nur sehr mager auf die einzelnen Aufgaben eingegangen. Da dieselben Aufgaben auch in einem Schachbuch gestellt werden, bietet sich ein solches als Ergänzung an. Mir hat diese Lehrmethode übrigens sehr gut gefallen, da man im Kampf gegen ein Schachprogramm immer wieder auf neue Situationen treffen kann.

Der letzte Programmteil stellt der schon erwähnte BIBLIOTHEK-Editor dar. Mit Hilfe dieses Editors lassen sich vorhandene Eröffnungen verändern, löschen oder völlig neu eingeben. Die Eingabe erfolgt baumartig, was dieser Aufgabe sehr gut gerecht wird. Mit dem Editor lassen sich bestimmte Züge auch als GUT, SCHLECHT oder MITTELMÄSSIG kennzeichen, wodurch das Programm später entsprechend reagieren kann. Diesen Programmteil fand ich übrigens am interessantesten an dem Programm überhaupt. Im Kampf gegen andere Schachprogramme lassen sich oft verwendete Eröffnungen eingeben und somit gemachte Fehler schnell beseitigen. Da sich mehrere Eröffnungen erstellen lassen, können diese auch an verschiedene Gegner angepasst werden. Durch einen einfachen Knopfdruck läßt sich beim späteren Schachspielen die Eröffnungsbibliothek wechseln. Die Bibliotheksroutine ist übrigens so intelligent, daß Zugumstellungen zur Ablenkung automatisch erkannt werden.

In diesem Punkt hat das Programm sogar einen Vorteil gegenüber vielen anderen Schachprogrammen, die sich auf diese Weise oft austricksen lassen. Leider ist die Anzahl der einzugebenden Varianten durch den Speicherplatz sehr begrenzt und reicht maximal für 2240 Halbzüge aus.

Betrachtet man „DAS KOMPLETTE SCHACHPROGRAMM" als Ganzes, so kann man wirklich behaupten, daß das Wort KOMPLETT gerechtfertigt ist. Das Programm ist zumindest durch den Komfort empfehlenswert, wenn auch die Spielstärke nicht gerade mit COLOSSUS vergleichbar ist.

Frank Brall

Positiv:
übersichtliche Brettdarstellung, relativ spielstark, gutes Preis/Leistungsverhältnis, eingebauter Bibliothek-Editor, zahlreiche Schachaufgaben und Schachdiagramme, zahlreiche Funktionen (Stellungseingabe/Hardcopy u.s.w.)

Negativ:
eigene Eröffnungsbibliothek durch Speicherplatz begrenzt

Der Zweikampf der Lehrer

Paul Whiteheads Schachschule (IBM) gegen Das komplette Schachprogramm (C-64)

Es ist sicherlich interessant zu wissen, welcher Schachlehrer der intelligentere ist. Zumindest hatte ich diesen Gedanken, als ich die beiden gegeneinander antreten ließ. Es versteht sich von selbst, daß man die Qualität eines Lernprogrammes nicht an der Spielstärke messen kann, zumal das Schachprogramm der IBM-Schachschule nur eine Begleiterscheinung ist. Trotzdem wollte ich es wissen. Übrigens, wer die IBM-SCHACHSCHULE noch nicht kennt, kann den ausführlichen Test im letzten Heft nachlesen.

Auch diesmal wählten wir für beide Gegner die gleichen Bedingungen, also eine Standard-Bedenkzeit von 15 Sekunden. Es hat sich in vergangenen Spielen gezeigt, daß bei dieser Bedenkzeit schon recht annehmbare Partien zustande kommen. Daß der IBM mit seinem 16 Bit Prozessor Vorteile besitzt, ist sicherlich jedem klar. Aber daß beim Schach wichtigere Kriterien zu beachten sind, haben wir in vergangenen Turnieren schon oft erfahren.

Das Spiel begann der PC mit dem Eröffnungszug Bauer D2-D4. In den nachfolgenden Zügen versuchten beide Gegner möglichst schnell, das Zentrum unter Kontrolle zu bringen. Beiden Gegnern gelang es in etwa gleich schnell, die Figuren zu entfalten, wobei allerdings der C64 etwas unvorsichtig aussah. Sehr schnell versuchte er mit DAME und der Unterstützung eines Springers in das gegnerische Lager vorzudringen. Auf den ersten Blick schien dies auch gelungen, doch da konterte der PC mit einer geplanten Attacke. Durch ein Ausweichmanöver mußte der C64 nun auch seine Rochaderechte abgeben, wodurch der König sehr unsicher war. Der PC nutzte diese Vorteil aus, um den unsicheren König durch den geziehlten Angriff von Dame und Springer in die Enge zu treiben. Die Bewertungsanzeige des C64 schien von seinem Unglück noch nichts zu ahnen, denn sie zeigte lediglich einen kleinen Vorteil für Weiss an. Trotzdem, nach wenigen Zügen setzte der PC den C64 MATT.

Insgesamt dauerte die Partie nur 26. Züge, was mich doch etwas erstaunte. Offensichtlich hat die Bewertungsroutine von Königssicherheit nicht viel gehört und sogar noch einige Fehler.



Im Rückspiel hatte die PC Schachschule dann schon etwas mehr zu tun. Dieses Spiel wurde mit dem Bauernzug F2-F4 (BIRD-Eröffnung) begonnen. Auch in dieser Partie entfalteten sich beide Gegner schnell zum Zentrum hin. Diesmal achteten beide Gegner auf den König und konnten deshalb bereits im 10. Zug die Rochade durchführen. Es entstand ein recht verworrenes Mittelspiel, in dem beide versuchten, einen kleinen Vorteil herauszuarbeiten. Obwohl sich der C64 in diesem Spiel stärker zeigte, konnte der PC wieder einen Vorteil gewinnen. Mit zwei Türmen, einem Springer und der Dame gelang es dann sehr schnell, seinen Gegner zu überwältigen. Im 39. Zug setzte er den C64 MATT.

Das bessere Programm scheint also der PC Schachschule beizuliegen, wobei insbesondere die Rechentiefe höher scheint. Die teilweise genialen Attacken, die sehr gut vorbereitet waren, zeugten von enormen Endspielkenntnissen.

Frank Brall

Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die komplette Zugfolge zum Nachspielen bzw. Analysieren der Partie. Da diesmal beide Partien recht unterschiedlich verliefen, veröffentlichen wir wieder beide Partien.

PAUL WHITEHEADS SCHACHSCHULE	DAS KOMPLETTE SCHACHPROGRAMM
D2-D4	C7-C6
E2-E4	D7-D5
E4XD5	C6XD5
B1-C3	B8-C6
F1-B5	G8-F6
B5XC6	B7XC6
G1-E2	C8-F5
O-O	A8-B8
A1-B1	D8-B6
C1-F4	B8-B7
F1-E2	E7-E6
E2-G3	F5-G4
F2-F3	G4-H5
F4-E5	F8-E7
E5XF6	E7XF6
G3XH5	F6XD4
G1-H1	B6-B4
C3-E2	D4XB2
H5XG7	E8-F8
C2-C3	B4-C4
G7-H5	C4XA2
D1-D4	H8-G8
D4-F6	F8-E8
H5-G7	E8-F8
G7XE6	F8-E8
F6-D8	MATT

Und hier die zweite Partie:

DAS KOMPLETTE SCHACHPROGRAMM	PAUL WHITEHEADS SCHACHSCHULE
F2-F4	D7-D5
G1-F3	C8-D7
B1-C3	G8-F6
D2-D4	E7-E6
C1-D2	F8-B4
E2-E3	B4XC3
D2XC3	B8-C6
F1-D3	F6-G4
D1-E2	G4-F6
O-O	O-O
A1-C1	F6-E4
D3XE4	D5XE4
F3-G5	F7-F5
C1-E1	H7-H6
G5-H3	D8-H4
E2-B5	B7-B6
B5-C4	A8-D8
E1-E2	F8-E8
E2-F2	A7-A5
F1-E1	E8-E7
E1-F1	D7-E8
A2-A3	D8-D6
B2-B3	B6-B5
C4XB5	C6XD4
B5XA5	D4-F3
G1-H1	E7-D7
A5-A8	D7-D8
A8-A5	D6-D7
G2XF3	H4XH3
A5-E5	E4XF3
F2XF3	H3-H5
E5XE6	E8-F7
E6-E5	F7-D5
E3-E4	D5XE4
E5-E6	G8-H8
H1-G2	D7-D2
C3XD2	D8XD2
F1-F2	H5XF3
G2-G1	F3XF2
MATT	

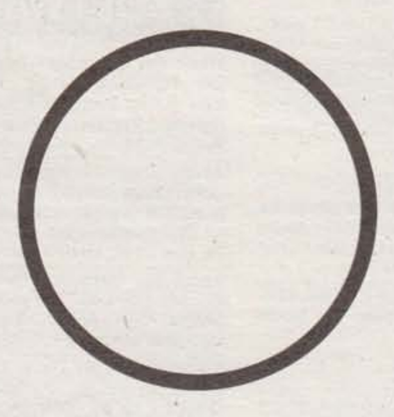
Wir suchen die besten Ideen!

1. Was sollte in einem ASM-Bazar enthalten sein?

Wir möchten von Euch gern wissen, welche Produkte Euch interessieren und was Ihr gern von uns beziehen würdet. Das könnten z. B. ausgefallene Joysticks sein, aber auch Radios oder andere Dinge, die es nicht überall gibt. Ob es nun „Kleinigkeiten" wie z. B. ein Keyfinder sind oder größere Anschaffungen wie z. B. ein CD-Player – schreibt uns bitte, was Eurer Meinung nach in einen ASM-Bazar hineingehört! Wir werden Eure Wünsche beherzigen und erklären den ASM-Bazar für eröffnet!

TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort „BAZAR",
Postfach 870, 3440 Eschwege.

2. 300 Deutsche Mäuse sind ausgesetzt für diejenigen, die uns den besten Vorschlag für einen ASM-Aufkleber machen.



Der Aufkleber soll einen Durchmesser von ca. 10 cm haben, ein Motiv und einen Slogan enthalten. Wir prämiieren die beste Gestaltung mit 150 DM und den besten Slogan ebenfalls mit 150 DM. Na, ist das nix? Einsendeschluß für Eure Vorschläge ist der 15. April 1988.

Schickt Eure Ideen an:
TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „Aufkleber",
Postfach 870, 3440 Eschwege







SUCHE SOFTWARE

Mailbox-Freaks drucken sich ihre DEHOCA-Beitrittserklärung selbst azs. Zu finden in allen DEHOCA-Regionalboxen und natürlich in der Verbands-Zentralbox 05722/3848.

Suche Spiele von Brilliant Software! Nur Originale. Angebote an:
H. Kloeti, Im Zentrum 4,
CH-8604 Volketswil
Tel.: 01/9452997

Ich suche ein Briefmarkenarchiv für den C-64 auf Diskette. Schreibt an:
Peter Richter, Virchowstr. 1,
4300 Essen 1
Tel.: 0201/743432

Wollen Sie Söldner werden?
Für gute Bezahlung, dann schickt Eure Amiga Software-Liste an:
Marco Drescher
Wiebringhausstr. 37
4650 Gelsenkirchen 2

ST-Soft gesucht!
Liste an: ST, Postfach 1134,
8050 Freising

Suche jede Menge Software für Atari ST (nicht nur Spiele!). Schickt Eure Listen und Discs. ST-User im Raum 22 gesucht! Schreibt an:
Knut Hakelberg,
Wiesengrund 6,
2211 Krempermoor

Boulderdash Kit Höhlen gesucht! Für C-64 (Disk) - auch Tausch möglich. Je mehr Höhlen desto besser!!!
Marcus Jüttner, Vochemer Str. 3,
5000 Köln 51, Tel.: 0221/366968

Suche Tauschpartner für C-64!
Auch Kauf! Schickt Listen oder Disks an:
Erich Koser, Wolfingerstr. 2,
8398 Pocking

Software für Amiga + C-64 gesucht (Spiele- und Anwenderprogramme). Liste mit Preisvorstellung an:
Hans-Jürgen Stahnke
Zwickauer Str. 10
3575 Kirchhain 1

Suche, kaufe nur neueste Software zum Taschengeldpreis (C-64, Disk)!! Angebote und Listen an:
B. Andre, Am Rhin 4,
4901 Hiddenhausen 5

C-128/C-64 Spiele gesucht
Nur Disk, bin Anfänger. Wer gibt preiswert Spiele ab? Auch ältere, alle Arten!
Reimer Meier, Postfach 10 67,
2223 Meldorf

Suche PD-Soft aller Art, sowie Kontakte zu Atari ST-Usern im Raum Oldenburg.
Jürgen Rowold, Alexanderstr. 346,
2900 Oldenburg

Suche Headcoach, Footballer of the Year und ähnliche Strategiespiele für den Spectrum im Tausch gegen andere Originale.
Bitte melden bei:
Jörg Röseler, Tel.: 02205/81412

Der DEHOCA-SERVICE 'Public-Pool' für alle Mitglieder wir die besten Tagespreise auf Hardware. Großer Gebrauchtmarkt!
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

Suche Spiele auf C-64!!!
Nur Disk. Hauptsächlich Strategie, Rollen und Manager-Programme! Schickt Eure Listen an: Erich Koser, Wolingerstr. 2, 8398 Pocking

Suche Infocom's! Lurking Horror, Moonmist, Stationsfall, Planetfall, Leather, Godesses of Phobos usw.
Tel.: 07681/7503 (Andreas)
Nur für C-64!!!

A C H T U N G !!!
Suche Software für den C-64. Tausche auch! Schreibt an: Andreas Lerch
Friedrich-Wilhelm-Str. 19
3340 Wolfenbüttel
Tel.: 05331/75533

AMIGA-Neuling sucht günstige Software aller Art (mögl. mit Anleitung). Bitte Listen an: John Koch, Turmstr. 38, CH-5610 Wohlen

Preisbindung aufgehoben: Bücher und Zeitschriften-Abos bis zu 50 Prozent Nachlaß bei Einsenden des DEHOCA-Wertcaupons. Info bei
DEHOCA, Postfach 14 30,
3062 Bückeburg

S U C H E: Elite, Paradroid, PSI-5-Trading Company, Alter Ego, Sentinel, Reisende im Wind, Academy, für C-64! Nur mit Anleitung!
J. Priem, Heideweg 11, 2991 Boerger

H a l l o F r e a k s !!!
Wer mir als Erster die meiste und neueste Software (C-64 Disk) schickt, erhält garantiert 50 DM!!! in bar. Also macht schnell!
Robert Bauer
Arthur-Piechler-Str. 7 d
8900 Augsburg 1

Suche Software für Amiga 500
Angebote bitte an:
Markus, Voll, Obere Dorfstr. 16,
7107 Bad Friedrichshall

Commodore 64 (Disk)
Wer hat gute Musik und Grafikprogramme? Suche auch deutsche Grafik-Adventures. Günstige Angebote an:
Reiner Schmied, Kl. Rosenstr. 21
4620 Castrop-Rauxel
Tel.: 02305/15598
Dringend: komfort. Kalenderdruckprogramm gesucht (MPS 803)!!!

BIETE SOFTWARE

Wenn der Durchblick fehlt:
Der DEHOCA-Service 'Frageaktion' klärt auf im Zusammenwirken mit Firmen und Verlagen. Info gibts unter Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

Amiga 500/1000/2000 Besitzer und Commodore 64/128 Fans! Biete günstig u. zuverlässig neueste Software! Absolut zuverlässig!
Po Box 9116, 6040 Innsbruck/Austria

Verkaufen Software! Only the best. 2,-- DM per Disk! For more Info call: 040/432755. Only super imports ** Average age of soft: 2 - 3 days!!!

An alle Atari ST-User. Verkaufe folgende Topgames: Phantasie I, Taipan, Untima II für 59,- DM. Shanghai Phantasie II, World Games für 75,-DM. Alle Prg. in Orig. Verp. und neuwertig.
Kontakt: Udo Zwer,
Wiesbadener Str. 36,
6270 Idstein/TS

Probleme bei Lateinvokabeln??? Biete für C-64 Lateinvokabelprogramm auf Disk an. Eingabe, speichern, abfragen in bel. Folge. Nur 15,-DM incl. Porto + Verpackung.
Nur Vorkasse.
Zu bestellen bei
Christian Schmidt,
Im Kirschenfeld 7,
6370 Oberursel 6

Gratisliste über Public-Domain-Programme für Commodore C-64 und Amiga und Schneider CPC bei
Friedrich Neuper,
8473 Pfreimd,
Postfach 72.
Bitte unbedingt Computertyp angeben.

***** Verkaufe für C-64 ***** Kass: Hacker II, dtsch Anl. 15,-Twin Tornado, dtsch Anl. 20,- Disk: Geos, 100 Seiten dtsch Anl. 75,- DM ***
Tel. 08773/1024 Mo - Fr 19-20h

Moulin Rouge + Moulin Revue (aufregende Wirtschaftssimulation + Diashow). C-64, deutsch, nur Disk, DM 20,- + DM 5,- (Porto) an
M. Strebakowski, An der Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

*****DEHOCA-Bundeswettbewerb****** Wer schreibt das beste Arcadegame? Einsenden an DEHOCA-Zentrale bis zum 30.4.1988, die besten Games werden profess. vertrieben.

Verkauf: C-64 Games. Pro Disk 10,- DM: Def. of Crown, Pirates, Combat School, Testdrive, Mini Put, Superstar Soccer, S. S. Baseball, Last Ninja, Tennis Manager, California Games -nur per Vorkasse.
Holger Henke,
Wasserstr. 14,
4600 Dortmund 70

Das beste aus Publ. Domain gebe ich fast geschenkt ab! Liste sofort kostenlos (Spiele, Text, Fibu...) von
A. Samwald,
Straubingerstr. 20,
8411 Michelsneukirchen

Biete günstig neue Amiga Soft. Call Darth Vader nur Fr. 19 h bis So. 19.30 h durchgehend online. Tel. Austria = 0043/022312850. Greetings to: DOC, Kent-Team, R. Graf, Superhans and all the other!
Special Greetings to: MFC.

***** Verkaufe MSX-Original-Games** zu affengeilen Preisen! Heute noch die Liste gegen Einsendung von 80 Pf. in Briefmarken anfordern. Der erste Einsender bekommt ein original Arkanoid (umsonst)! Adresse:
R. Mletzko,
Amrumstr. 16,
4350 Recklinghausen ***

*** Achtung - Amiga User Achtung** Verkaufen neueste Topsoftware zu Toppreisen!
Call 05922/3960 (Andre) oder 05922/1892 (Jörg) bitte
18-21 Uhr call us soon!

*****Top-Software*****
Top-Preise *** Verkauf von neuster AMIGA Software!!! Jetzt melden!!! Infos bei:
TEL: 05924/1602 (Holger)
Call me!!!

Verkaufe Spectrum-Software zu Preisen von
5 - 15 DM (z. B. Spindizzy, Firelord, Krackout ..)
Liste gegen Rückporto bei
M. Hartmann,
Neustadtstr. 76, 4330 Mülheim 1

Verkaufe Charmonix Chellenger für 35 DM; 7 Cities of gold für 25 DM; Western-Games für 25 DM;
Tel.: 04921/61488 Helge (C-64 Disk)

Löse meine C-64 Softwaresammlung auf
Viele Superprogramme dabei! Alle zu Wegwerfpreisen! Liste gegen frankierten Rückumschlag von:
Christian Iskalla, Weststr. 9,
4430 Steinfurt 2

Verkaufe Original-Software für C-64 von SSI, SSG, Ocean, Epyx, etc. z.B. Roadwar, Gettysburg, WCS, etc.
Andreas Wegner, Tel.: 040/3894747

Verkaufe die besten Sportspiele für den C-64! U.a. die neuen Sport-Strategie-Spiele Superstar Soccer und Superstar Icehockey und viele andere! Info bei
Michael Sieber, Tel.: 09331/1789

Biete für **Atari ST** Hellowoon 45 DM, für **Amiga** Jagd auf roter Oktober 45 DM, für **C-64** Legancy of Acients, Bards Tale II, Sub Battle Sim. je 45 DM, Cholo, Bismark, Alternate K. je 35 DM, President E., Field of Fire usw. je 30 DM.
Guido Geiss, Hinterhofstr. 39,
6528 Eich, Tel.: 06241/7402

Billig Original-Spiele zu verkaufen für den C-64 (D = Diskette, K = Kassette). Manic Mansion D-30 DM; Fist II K-15 DM; Elite K-25 DM; Trailblazer II D-20 DM, Schatzjagd D-20 DM; alles deutsche Original-Versionen mit Anleitung.
Tel.: 09221/81351
bei Stefan melden!

Amiga! Hat Dein Amiga genug Futter? Wenn nicht, dann bitte schnell Liste gegen frank. Rückumschlag (1.30 DM)!
Green-Soft,
Postfach 13 42,
4054 Nettetal 1

C-64 PD-Soft 8 Disks (beidseitig) die besten Programme zusammen nur 20 DM.
E. Kobylka,
Buckower Ch. 20,
1000 Berlin 49

Verkaufe C-64 Zubehör + Software Titanic (D) 16 DM, Gauntlet (K) 13 DM, Defender of the Crown (D) 25 DM, Zaga (K) 5 DM, Nexus 16 DM, Labyrinth (D) 20 DM, Trailblazer (D) 16 DM, Bulldog (D) 16 DM, Deceptor (D) 19 DM, Paperboy (K) 12 DM, Asterix (D) 16 DM, Hacker (K) 10 DM usw. Liste anfordern bei:
Reinhold Melber
Josef-Natterer-Str.
'8850 Donauwörth

Verkaufe Originale
Bubble Bubble, Bubble-Ghost, Spy vs Spy, Lucky-Luke, Western Games, Winter-Olympiade 87, Mach 3, Trauma II.
V. Bellendorf
Feldhauserstr. 217
4650 Gelsenkirchen 2
Tel.: 0209/376237 ab 8 Uhr.
Suche Kontakt zu ST-Usern. Anruf. Viel Material, top-aktuell, lohnt sich!

A U S T R I A - C-64
Verkaufe Top-Games auf C-64 (Disk). Habe Out run, Bad-Cat, Test-Drive usw.
Meldet Euch bei
Rene Lederwasch,
Freiheitsallee 69,
A-8720 Knittelfeld

Atari ST Verkaufe Original Campus 1.2, Steve, Signum 2, Chron, Arkey-2, Logistix, Defender, Stad, 3-D-Cad, Arzt-Praxis, Word Perfect, BS-Fibu, BS-Handel V 2.0
8-11 Uhr & 20.30-23 Uhr!
Tel.: 0209/376237

Verschenke nichts; verkaufe aber C-64 Software: Californai G., Superstar Icehockey, Guild of Thieves, Def. of the Crown, Reisende im Wind 10 DM/Disk.
Sascha Kraus
Franz-Grillparzer-Ring 42
5000 Köln 71

Commodore 64!Supersoft!
Verkaufe World Games, Guild of Thieves, California Games, Reisende im Wind, Def. of the Crown, für 10 DM pro Disk!
Sascha Kraus
Franz-Grillparzer-Ring 42
5000 Köln 71

Verkaufe C-64 Data GAMES!
Gauntlet/Ping Pong/Boulderdash Konst. Kit/Arcticfox/Feud/Dante's Inferno je 10 DM. Rückporto erwünscht!
Frank Cornelius,
Emscherstr. 15,
3300 Braunschweig

Software für C-64 auf Disk!!!
Liste gegen 2 DM anfordern bei:
Christian Kullen
Schützenstr. 4
6832 Hockenheim

Sucht Ihr immer das Neueste für den Amiga, z.B. Eagles Nest, Backlash, Arkanoid, Hallowoon, usw. oder für den C-64? Dann schreibt an:
Ralf Queen,
Schaumbergring 8a,
6680 Neunkirchen, kein Tausch!

DER DEHOCA, Deutschlands größte, schönste und vielseitigste Usergroup. Jeder hilft jedem, in der Gemeinschaft liegt die Stärke!!!
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

Verkaufe Soft-Hardware für Atari XL/XE; C-64/16; CPC auf Disk und Tape * (ca. 200 Games) * Liste gegen 80 Pf. by Andreas Wittich, Schulstr. 28, 8595 Waldsassen, Tel. 09632/3331 ab 18 Uhr.

Verkaufe neue und billige Soft. Keine Listen verlangen. Schreibt jetzt an: Rolf Crisovan, Postfach 1 73, CH-6460 Altdorf, Switzerland. Greetings: Airwolf-Soft, All RCS 2100 Members **

Der DEHOCA am Telefon: Wer noch mehr über Deutschlands größte Usergemeinschaft und seine Ortsgruppen wissen will, wählt an Werktagen ab 16 Uhr 05722/26939.

Als Anfänger in den DEHOCA! Ab 4 Mark im Monat Beitrag gibt es viele Vergünstigungen, Angebote, Kontakte, lokale AGs, Superservice. Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

DREAM-GIRLS-brandheiß-ein pikantes deutsches Adventure mit Supergrafik und 4 Diskettenseite, C-64 oder C-128 für 29.95 + NN. M. Ahrens, Am Quälberg 6a, 3170 Gifhorn, auch Infos!!!

Verkaufe Original-Software für den CPC 464. Liste anfordern unter Tel.: 04472/1588 jeden Tag von 18-19 Uhr!

Top-Games für C-64!!! Ein Game für nur 5 Märker! Habe z.B. Jagd auf roter Oktober, Paperboy, Manic Mansion, Test Drive, Defender of the Crown Trainer, Manager usw. Schickt bitte Diskette(n) an: Sven Wunder, Am Plan 26, 8640 Friesen
Jetzt noch der Knüller bei 5 Games ein Game gratis (Vermeer/Tai Pan).

Verkaufe für ATARI ST World Games + Championship, Vest. zusammen für 45 DM. Suche auch neueste Programme (Sport). Listen an: Michael Meul, Elisabethstr. 47, 5020 Frechen, Tel.: 02234/52488

Verkaufe folgende Spiele für je 15 DM für die Atari 2600 Spielkonsole, Junglehunt/Space War/ Missile Command, schreibt an: Thomas Wotke, Sonnenstr. 23, 8411 Lorenzen (Versand per Nachnahme)

Originale (auch Oldies) C-64 Delta, Arkanoid, Zork, Zoids, Pooyan, Pastfinder, Temple of Apshai Trilogy, Hobbit, Phantasie 3 (Amiga), China Miner, Feud u.a. Tel.: 06431/25231

Public Domain Software C-64 Über 750 Programme gegen Unkostenbeitrag abzugeben. Liste gegen 1 DM bei: Ulrich Müller, Hertzstr. 45, 8600 Bamberg

Verkaufe Original-Kass.-Disk- Supersprint, IK +, The Tube, Matchday 2, Rampage, Rampart's, Bubble Bobble, Mask, Centurions, Jack 2, Mean City, [illegible] Roadrunner, Last ninja, Wizball uvm. Liste gegen 80 PF Briefm. (C-64) Heinz Klein, Damaschkeweg 11, 3550 Marburg

PC- und Networkuser finden im Verband Gleichgesinnte und jede Menge Tips zum anwenden/programmieren. Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

A C H T U N G !!! Biete Software z.B. Out run, Western Games usw. Tel.: 06441/26597

Verkaufe Originale Two on two, D. T. Supertest Hypersports, M. Elevator, Solo Flight, Tomahawk, Space Pilot, Hustler, Ping Pong, Fist II u.a. 75 % billiger Tel.: 04746/1295 Boris

EROTIKA- außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, 3 Disks, deutsch C-64, 29.95 + NN, EROTIKA II 19,95 DM, beide 39,95 DM H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos!!!

Amiga Public Domain Disk umsonst! mit vielen Hilfsprogrammen (CLI Help), Spielen und Grafikdemos. Liste gibts umsonst! Leerdisk an: Christian Iskalla, Weststr. 9, 4430 Steinfurt 2

KONTAKTE

Als Anfänger in den DEHOCA! Ab 4 Mark im Monat Beitrag gibt es viele Vergünstigungen, Angebote, Kontakte, lokale AGs, Superservice. Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

Contact TRC!!! Neueste Games zum Verkauf. Total billig! Immer Neues, z.B. Out run, Trantor, Wizball usw. Nur C-64 Disk! TRC Sascha Borman Beberschestr. 19 3252 Bad Münster 2

Wir suchen das **absolut Neueste**, das es derzeit auf dem **Amigamarkt** gibt. Auch wir haben immer den hot stuff aus GB + USA! So write fast to: THP, Postfach 21 55, 6950 Mosbach

Plus 4: Suche Kontakt zu SCRIPT/PLUS-Benutzern. Peter Hakenjos, Werderstr. 13, 7500 Karlsruhe

Amiga 500 Newcommer sucht Amiga-Club in Duisburg bzw. Umgebung. Software wird auch benötigt. Schreibt an: Hartmut van Haren, Krusestr. 42 4100 Duisburg 13

***** ROUGH BOY 2411 ***** is looking out for new contacts! Only for new C-64 Stuff (disk). Call: 02154/70772 (15-19 Uhr)

+ + + The SMS Ninjas + + + Contact us for new good stuff on C-64! Write to: Jean-Louis Unsen Place de la Libertion 9202 Diekirch/Luxemburg

Wir vermitteln alles, was es zu vermitteln gibt. C-16, C-64, Amiga, Atari etc. Beste Kontakte. Tausche, verkaufe. 50 Pf. an: CMP, Wiechertstr. 34, 4030 Ratingen 1 Es lohnt sich aber HALLO!

F.G.T.H. has the newest Amiga-Software! If you are interested write to our office: Ralf Welter, Ravensburgerstr. 72, 5000 Köln 60

A NEW C-64 Club Generation! is born!!! Der Serious-Stuff-Club bringt auf bequeme Weise: Software, Magazine, Kontakte usw. Infodisk 3 DM, Tape auch! SSC, Postbox 91 51 4600 Dortmund 30

Swapping, buying, selling! Top-Stuff! No beginners for swapping! C-64. CVC-Incorporated Postfach 25, 8071 Pförring

FROHE OSTERN wünscht allen freunden das POGO-Soft-Team. Hello to: TDV, Nellie, Coco, Blackysoft, KGB, TBD, TFC, RCS, Iggytronic, Steve, Jeff u.a. Contact Pogosoft for ST, Amiga Soft! POGO-Soft, J. Lüneschloßstr. 9, 5620 Velbert 15

CPC Solingen/Langenfeld CPC Suche CPC-Kontakte (best 3 Disc) Christian Pentzek Nussbaumstr. 139 5650 Solingen 11 Tel.: 0212/62117 Mo-Fr 14-18 Uhr!

We are searching for writers and in TRO-Makers on C-64 an new stuff! Contact: Tiger-Duo, Postbox 24 48, 2350 Neumünster Greets to WOD, Remo + Stryker. See you soon !!!

Carnivore from The BIT Tyrants is looking for new contacts and members! Call 06563/2058 or send hot stuff to: Carnivore from TBT, Hauptstr. 27, 5524 Kirchweiler Hi to WOD, Dig. P., HTL!

Als Amiga-Freak in den DEHOCA!!! Jetzt gibt es bundesweit die Amigasparte mit speziellen Interessen, Public-Domain, Tips und Kontakten. Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

******* SCHWEIZ ******* Haben immer neueste Software für AMIGA (Tel.: 031/870196)verlangt Mark und C-64 (Tel.: 031/870832) verlangt Reto.

An alle Computerclubs: Ihr sucht noch Mitglieder? Wir suchen EUCH und wollen EUCH unterstützen als Ortsgruppe des DEHOCA!!! - Auch Einzelmitgliedschaften möglich. Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

ACSII CODES!!! Try it and send C-64 Disks:
67/67/73/32/80/76/73/32/49/48/54/51/5-7/52/32/67/32/32/50/52/48/48/32/76/85-/69/66/69/67/75.....Ifya're Profi then 100% answer!!!

******* ATARI ST *******
KW 'BOY', 5245 Mudersbach
Hi: HCC, ECC, AOD

The C-64 Rheinhausen Club
sucht im Raum Rheinhausen noch Mitglieder und wir suchen Tauschpartner in ganz Deutschland! Also ruft an!
Oli: 02135/47984 oder
Didi: 02135/40810

ATARI-ST suche Original-Soft, Kontakt und aktuelle Freaks, normale User dürfen sich auch melden.
V. Bellendorf, Feldhauser 217,
4650 Gelsenkirchen 2
Tel.: 0209/376237

C-64 Contact ZEP 1888! C-64
We are searching for hot contacts and perhaps new members! 100% reply-disks back!!! Write to:
Stefan Fricke, Postfach 17 04 01,
4800 Bielefeld 17

*** * * H E Y - F R E A K S * * ***
Hier ist wieder Euer Sam's Soft. Verkaufe echt geile games, z.B. Head over Heels, Bobbybearing usw. auf Disk und Tape.
Call me 02171/30674 verlangt nach Sam (C-64) bye, bye!

Your big chance!!
Kaufe und tausche neueste SOFTWARE (C-64 Disk). Schickt mir gleich neueste Software! Bei Disketten-erhalt 100% Antwort!
Robert Bauer, Arthur-Piechler-Str. 7 d
8900 Augsburg

Haben Sie auch einen Spectrum?
Ja! Dann werden Sie auch Mitglied im Sinclair-Club-Bogen. Wir warten auf Sie. Info bei: Dominik Schuster,
Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen

Ich habe Top-Games für den C-64 (Disk). Bekomme immer neue Games. Verkaufe sehr billig.
Tel.: 030/3317917 Lars ab 18 Uhr!

Verkaufe, tausche und kaufe
Software für C-64-Disk und Amiga! Schreibt an:
Thomas Frank, Postfach 12 41,
4690 Herne 1

We have the newest Amiga + C-64 stuff. Call us for it:
0221/5461543
Greetings to: TNC, MVC, TBB, FAC, RBSTL, The Warlock, HQC, B.B., TLS, PCTTF and to 'V'...

******* ATARI ST *******
KW 'BOY', 5245 Mudersbach
Hi: HCC, ECC, AOD

ATARI-ST suche Original-Soft, Kontakt und aktuelle Freaks, normale User dürfen sich auch melden.
V. Bellendorf, Feldhauser 217,
4650 Gelsenkirchen 2
Tel.: 0209/376237

An alle Computerclubs:
Ihr sucht noch mitglieder? Wir suchen Euch und wollen Euch unterstützen als Orstgruppe des DEHOCA!!! -Auch Einzelmitgliedschaften möglich.
Info: Postfach: 14 30, 3062 Bückeburg

VERSCHIEDENES

Wer schreibt das 'DEHOCA-Spiel'?
System egal, dem Sieger winkt ein PC-AT mit 40 MB und NEC-P 6 col. alle Mitglieder spielberechtigt!
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

Drucke Adresset. und Visitenkarten.
Info gegen frankierten Rückumschlag bei:
Norbert Gaida, Rentforterstr. 35,
4390 Gladbeck

Suche dringend die ASM-Hefte 4/86, 6/86 und 7/86. Zahle 6 DM + Porto!! Meldet Euch bei:
Thomas Graßler, Kagerweg 14,
8453 Vilseck-Schlicht

Verkaufe: ASM 3 + 4/86 a 5 DM, CK 10/11 3. Jahrg. 3DM, HC Sonderh. Sinclair 8 DM, PM Comp. 1/83, Chip 1/84, HC 12/83, 1/84, Comp. Pers. 83/6-16, 18-24, aus 84/14 a 2 DM.
Oskar Büsel, Hochstr. 31c,
8903 Bobingen

Sind Sie ein Troll, Detektiv oder Prinz und stecken bei Ihrem neuen oder alten Adventure fest? Wenn ja, Liste mit über 50 Lösungen bei:
Berni Koppmeyer, Rosmarinweg 8,
8070 Ingolstadt anfordern!
1,10 DM Rückporto beilegen! P.S. Suche noch billige INFOCOMS!

Suche ASM-Hefte!!!
Nr. 3,4,6,7 1986. Biete 35 DM.
Manfred Heyduk, Oberhoferstr. 7,
8968 Durach
Tel.: 0831/61297

The Commodore Pirates (TCP) greets:
BSC, Carsten, Django, Elzo, Florian, Freaky, Glücksbringer, Harry, TCT, Klaus, Markus, Mr. Dealer, Manfred, TIC, Mr. Snowbody, Michael, MVC, Oliver, TDC, Pedram, Ronald, Rudi, Speedy Soft, TUC, Star Systems, TPA, Zol, Markus, Micha and all other contacts! (MEE)!

Tausche, kaufe und Verkaufe Spiele für das SEGA-MASTER SYSTEM! Habe z.B. Gangster town, Tennis usw.
Martin Weißer, Winterbergstr. 18,
7742 St. Gerogen
Tel.: 07724/3476

***** D I S K E T T E N *****
20 5 1/4'' + Software DM 40
10 3 1/2'', 135 tpi, 2DD DM 20
Write to: ATT, Postfach 12 23,
6544 Kirchberg

Auch 1988 wieder auf 35 Messen!
Spielewettbewerbe auf Hot-Labels namhafter Softwarehäuser. Starke Gewinne, z.B. von Commodore und Atari - Das ist der DEHOCA.
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

BIETE HARDWARE

Verkaufe FUJITSU 7, 2 Floppy's a 360 KB serieller u paraleller port, F-Basic u. CPM, deutsche Tastatur, Anschluß f. Mono u. RGB-Monitor. Spiele, Datastar Wordstar, Supercall, Terminal, Turbo-Pascal, VHB. 850,-, Tel. 06062/3191 ab 19 Uhr

Verkaufe: Atari 800 XL, Floppy 1050, Datasette 1010, 1 Joystick, 2 Bücher, 10 Disketten mit Box und gute Spiele für 650 DM. Rufe an bei Jens Rosenberg, Tel.: 05303/2329

Wenn der Computer streikt, gehen die DEHOCA-User mit Ihrem Ausweis zum bundesweiten Technischen Kundendienst R & T. Standzeit maximal 48 Stunden.
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

Verkaufe ASCOM-Akustikkoppler (ohne Netzteil) ohne Software für 105 DM. Verkaufe Original [illegible], Cosmic Tunnel, Spacepilot für je 15 DM.
Torsten Kautz, Am Rausch 1,
6460 Gelnhausen 4



Spectrum + Ersatzteil * Cassette + Multiface + Multiprint + 15 Bücher + 42 Originale + 2 Joysticks + 60 Fachzeitschriften für 600 DM.
Tel.: 05651/10826
(beim Kauf s/w-TV gratis dazu!)

Verkaufe oder tausche defekte Floppy 1541 (File not found Error). Suche Software wenn möglich auf Disk für C-64 und Mouse.
Claudia Schlickert
Eiderstedter Str. 17
2253 Toenning

BILLIG*BILLIG***BILLIG**
Verkaufe Amiga 500 + Monitor + 150 Disks + Discbox + Drucker!
Call me: 0461/71321 (Tom)
Verkaufe auch einzeln!!!

*******C-64 Exequtive*******
Tragbarer C-64 mit Farbmonitor und Einzel-Tastatur - Speeddos eingebaut. Absolut neuwertig. Preis VB: 900 DM!
Helge Wohlers, Bahnhofstr. 3,
3360 Osterode, Tel.: 05522/71055

For sale: C-128 and **1571** Discdrive. 4 Monate alt. Alles für **popelige 800 DM.** Zusätzlich noch Bücher, Freeze Frame, Gamekiller...
Write to: Claus Peters,
Albert Einsteinstr. 4
2878 Wildeshausen

Der Schutzbrief für Computer ist da!
Teileersatz und Reparatur im neuen Leistungsheft des DEHOCA! Mit 50 Wertcoupons zum Abreißen.
Info: 14 30, 3062 Bückeburg

Verkaufe C-64 mit Floppy und Speeddos + 10 Disketten + 2 Joysticks + 2 Data Becker Bücher + Fastloadmodul und Pictures-Printer-Modul. VB 600 DM! Tel.: 04344/9593 ab 18 Uhr!

Verkaufe: Atari VCS 2600 mit 7 Superspielen (Moon Patrol, Mario Bros. Phoenix...) für nur 120 DM! Einmalig! Tel.: 06531/3579
nach Kai fragen!
Über den Preis läßt sich noch handeln!

GELEGENHEIT!!! Wie neu, Atari 130 XE + Floppy 1050 + Recorder XC 12 + 10 Disks mit ca. 15 Spielen, alles auch einzeln.
Preis VS!
Tel.: 0911/868337

NLQ-Drucker Citizen 120D, Centronics, Einzel + Endlos, 1a-Zustand, sehr gepflegt mit Endlospapier für 425 DM zu verkaufen (NP 1986: 790 DM)!
Tel.: 08761/5324
Albert verlangen!

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + SANYO Farbmonitor (NP 500 DM) + Drucker Seikosha (mit Papier) + Datasette + 95 Disks + 2 Joysticks + Epromkarte und Zeitschriften für 999 DM.
Tel.: 0221/8301356

Verkaufe 800 XL + 1010 + 1050 + Happy-Chip + Bildschirm + Seikosha GP 550AT Drucker + 4 Joysticks + Literatur/Anleitung + 50 Originale + 500 Disks + Boxe + 6000 Blatt Druckerpapier! Top-Zustand! Zusammen 1.300 DM, evtl. auch einzeln bei:
Stefan Bayer,
Virchowstr. 3,
8660 Muenchberg,
Tel.: 09251/5329

Schneider CPC 464 Grün mit Drucker, Schneider 3" und BASF 5 1/4" Laufwerke, Synthesizer, viele Bücher u.v.m. Neu ca. 2.700 DM, VHB 1.200 DM.
Tel.: 02671/1508 von 14.30 - 17.30, nach Jörg fragen!

Verkaufe: C-64 + Floppy + Dolphin DOS und Magic Formel, ca. 100 Discs auch einzeln zu verkaufen. Preis: VB! Contact: Florian 095363/1258 nach 18 Uhr!

Verkaufe C-64 + Floppy 1541!
Hardwaremäßig auf Adresse 9 eingestellt, daher ideal zum Kopieren. Mit Knebelverschluß für nur 200 DM.
Tel.: 02551/62331
ab 18 Uhr!

Verkaufe Spectrum 128K mit Multiface one, Software und Büchern für 380 DM.
Thorsten Kohnke
Lappenbergsallee 13
2000 Hamburg 20
TEL.: 040/8503636

Verkaufe C-64 + 1541 + Speed-DOS + Diskbox + Disks + Joysticks + Locher (1541 mit Extras),
Preis: 700 DM.
Oliver Speth, Goethestr. 68,
3500 Kassel
Tel.: 0561/780327 ab 19 Uhr!

CPC 464 Verkaufe CPC 464!
gegen 300 Märker (toll nicht ?!?) Dazu 11 Originale. Gleich heute noch anrufen unter:
Tel.: 02233/72837 (ab 16 Uhr)

Verkaufe Atari 520 ST (RomTos + 1 MB)
+ Floppy SF314 + Maus + 2 Originale + Sounddigitizer + Joystick für nur 650 DM !!!
Tel.: 06172/32347 (eilt!!!)

Messen zum DEHOCA-Tarif: Im neuen Leistungsheft des größten deutschen Userclubs gibt es für jeden etwas: Zum Beispiel viele Nachlässe auf Eintrittspreise.
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

Verkaufe SEIKOSHA Drucker GP-100 VC und Commodore Printer Plotter 1520 für C-64!
Tel.: 02404/1634 ab 15 Uhr!

Verkaufe Sinclair Spectrum 48K mit Interface 1 und Microdrive. dazu Cartrigdes, Bücher und über 100 Programme auf Cassetten! Nur 250 DM!
Tel.: 02552/62331 ab 18 Uhr nach Christian fragen!

SUCHE HARDWARE

Suche Amiga 500 (unbeschädigt). Zahle bis zu 500 DM und übernehme Porto. Angebote an:
Marco Wittmann, Moorstr. 1,
8483 Vohenstrauß 1
Das billigste Angebot nehme ich!!!

Suche Floppy 1541 für 200 DM. Bitte sofort melden bei:
Waldemar Glodny, Egerlandstr. 13
3436 Hess. Lichtenau
Tel.: 05602/3425

Suche ATARI 520 (1040) ST
+ Floppy SF314 bis 600 DM oder AMIGA 500 bis 650 DM; Farbmonitor mit Anschluß an ST oder Amiga. Angebote an:
Tel.: 06104/3841

Als Atari-User in den DEHOCA:
Gegründet wird jetzt eine bundesweite ATARI-Sparte mit allen Kontakten, PD, DTP, MIDI, Grafik - Mach auch Due dabei aktiv mit!!!
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg

TAUSCHE

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Ruf mich doch mal an (erst ab 15h) 07641/51120 (Markus). Suche auch alle Arten von Demo- und Intromaker.

C-64 * Scc (Schweiz) Atari ST * Amiga * Tausch * Ver-und Ankauf von Software *** Ulrich Ruffinger, Mont-Noble 10, 3960 Siders (CH) Auch Anfänger!!!

Suche Tauschpartner für C-64!
Es wird mit jedem getauscht!
Liste an:
Sascha Mackenstein, Oberweg 21,
5014 Kernen 4
(nur Disk)

Suche Tauschpartner (C-64/Disk) New stuff an: Volker Helzle,
Moltkestr. 18
7300 Esslingen 1
(100% Antwort)

Amiga-Stuff - only the newest - Contact me for swapping my adress: Red Baron, Münsterplatz 24, 5300 Bonn 1.

Suche Tauschpartner für C-64! Auch Kauf! Schickt Listen oder Disks an Erich Koser, Wolfingerstr. 2,
8398 Pocking

Anthrax * C-64 Swap!!!** Hottest stuff on C-64!!!
Call: 07231/65818 Günther!!!
No Losers! Only hottest stuff!! Anthrax of the mystic shaddows!!

Hallo Freaks! Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe den neusten Stoff. Listen an: JK, Pappelweg 11,
4720 Beckum * Bad future for all who not wrote me *

The Miami-Crew tauscht und verkauft Top-Games: Write to Andreas Rudorfer, Rhönring 5, 6086 Riedstadt, Antwort 110%ig or call whit (Tufon)
06158/5329 17-19h.

Suche Tauschpartner für C-64
Habe z. B. Airborn Ranger, Combat School, etc. Schreibt mit Liste an:
Jens Trünnelberg, Am Anger 19, 3105 Fassberg. Suche Out Run. Zahle 5,- DM für's Spiel.

Tausche C-64 Stuff: Alt und Neu! Habe selbst News Cout, Ruh, Ruygar)
Write to: V. Wiegand,
Postfach 23 63,
5820 Gevelsberg!!!
Special Greetings to: Maus + Laus Soft - and O. D.

Contact me for swapping and selling the newest stuff von C-64! Write to:
L. Meyer, z. Z. Vilsendorfer Str. 84,
4800 Bielefeld 15! You'll get an answer i sware. I'm the man you need...

Suche Tauschpartner für neueste Software auf C-64 (Disk)! Listen an Marc Brandt, Marcp-en-Baroeulstr. 4a,
4390 Gladbeck

For the best C-64 stuff to lowest prices you have only one way. Take the chance on Disk!!! For our adress look: ASM Dez. 87, Seite 108 unten re. WCA WCA + B-F American + Checkpoint 88

C-64/Halley-Games (Epyx/new) or skate or die or winter olymp. 88? TFH is the greatest and the best!!!
7307 Aichwald, Harald Scholz, Kernerweg 15.

Atari XL/XE Suche zuverlässigen Tauschpartner (nur Disk). 05221/72162 oder Liste an: Rouven Ulrich, Sandstr. 43, 4900 Herford.

Suche Tauschpartner (C-64)!!! Suche und habe neueste Software wie z. B. Super Star Soccer, Skate or Die, 720 Grad usw. Schreibt an:
Oliver Schleef, Stuckenkamp 7, 3380 Goslar 1. 100% Balr

Habe: Int. Karate, ACE II, Gauntlet II, Skate or Die, Buggy Boy, 720 Grad, Rampage usw. Suche: Bards Tale Deutsch, Outrun, Combat School, Airborn Ranger, Supersprint, Inkar w. Tel. 06109/61694 Steven C-64.

Suche Tauschpartner für
C-64! Nur Disk! Habe neue Prg. Kaufe auch Software! Schickt Liste oder Disk an: N. Wolters,
Auf dem Halben Mond 13,
5138 Heinsberg!!!

A M I G A   A M I G A
Suche Tauschpartner. Habe immer neueste Soft. Sendet Eure Listen an: Pascal Mathieu, Rte. du Rowyl 9 B, 3960 Siders - CH -Tel. 0041/027552395

Achtung!!!

Sehr geehrte Anzeigenkunden!
Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß Software, die in ASM zum Verkauf oder Tausch angeboten wird, nicht gegen das geltende Urheberrecht verstoßen darf. Wir können daher keine Kleinanzeigen mehr veröffentlichen, die mit Angabe einer Postlagerkarten-Nummer versehen sind!

Suche zuverlässigen Tauschpartner! Antwort 100%! Nur Disk! Listen + Rückporto an:
Markus Gloe,
Kornblumenweg 11,
7750 Konstanz 16

Hallo Freaks! Tausche Software alte und neue. Suche auch Anleitung zu Erbschaft. Zahle bis zu 10,- DM. Ich antworte 100%. Schickt Eure Liste an
Lars Weisenstein,
3470 Buedingen
Kellergasse 28
List only Disk. Only C-64.

Suche Tauschpartner im In-und Ausland. Habe nur die neuesten Spiele!!! Send me your new games (C-64 Disc). Call Marcus Z., Stollenweg 26,
5960 Olpe, 02761/61532
Quickley hey: NSU

Hi!!! To swap hot stuff. Call 02183/9301. Auch Anfänger!
(SFX)

ST-ers gesucht für tauschen und jeder C-programmer. Ich bin 24 Jahre alt und SF-Fan. Schreib an:
F. J. Reeders,
Pr.-Margrietstr. 9,
4797 HW Willenstad, (N-br.)
Niederlande.

Contact Donald Bug, the famous members of the A-Team! Call our hotline! (0214) 48039 (Marcel). We want to swap the newest C-64 stuff! Hi to: LCS, TSMIFCS, Eagle Soft Inc..., and to all members of TAT!! Anti Greetings to: MVC (Diskstedens!!)!

Suche Tauschpartner für ATARI ST Software. Habe neueste Soft! Listen an:
Sascha Gusowski,
Thomasburgstr. 24,
400 Osnabrück

Only the newest stuff
060072140 (USA and GB)

Suche Tauschpartner für die allerneueste C-64 Software (Disk). 05041/5856. Verkaufe Happy-H., ASM-H. für je 2,- DM, Happy-Sonderh. für 6,- DM.

Suche Tauschpartner für C-64!!! Hannes Fanzoj, Griesgasse 1, A-9170 Ferlach!!! Tel. 04227/2283.
Hi to: ACE, HTL, RCS, TAE, TAC, TSK

Suche Tauschpartner. Habe topaktuelle Software.
Call 0741/8810.

ASM-Reader sucht 100%igen Tauschpartner. Nur topgames, no beginners.
A. Walkenhorst, Im Taubenweg 2,
6086 Riedstadt 3, Tel. 06158/85123

Suche Tauschpartner Disc/Tape C-64. Liste mit oder ohne Discs/Tape an:
Wolfgang Armbrecht,
Furtweg 34 g, 2000 Hamburg 54.

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Alte und neue Spiele. Ruft uns an:
Uwe und Thorsten:
06223-40868 (ab 15 Uhr). Wir warten!!!

Contact GKC from Powerrun!!! Write to: P.O.Box 054789 C, 4150 Krefeld 1. Be sure we write back! No looser! -Look out for our magazine smasher -

AMIGA-SOFTWARE - IMMER AKTUELL!!! Auch Anfänger - auch Anfängerinnen. Tausche auch gegen Supergrafik + Musik. Ruft an: Heike 0202/736693 bis 17h

Do you have hot stuff for 64er and the hottest for Amiga (5 Days)??? Call Germany: 0261/64758 or 0261/18734. Hot Video (VHS) what ever you want.

Hey - here is P.C.F./ I search for new CONTACTS / Please write to PCF **
J. Vollmer,
Zur guten Hoffnung 42,
2102 Hamburg 93.
Answers 100% C-64. No beginners/ Hi to: TGC/CDD *

EULE is looking for AMIGA-Freaks!!! Tausche, suche ständig Top-Software! Anleitungen usw. List or disc to: Erich Übler,
Baumgarten 2,
8451 Birgland
Hi Stefan! Q!

Tauschpartner für C-64 (Disk)/ST (M) gesucht. Schreibt an: Oliver Fux, Pfarrhof 5, 7400 Tübingen 4 oder an Alex Braun,
Hinter d. Gärten 4,
7400 Tübingen 3.

Suche zuverlässigen Tauschpartner
Habe Int. Karate + Galactic Games usw. Sendet Eure Listen an:
Marc Wichels,
Mückentwiete 13,
2727 Lauenbrück
(Only C-64 Discs)

Suche Tauschpartner für
C-64 (Disk)! Call 07171/85432 (Philipp)
Also searching for Amiga-Soft!!!

Suche Tauschpartner f. C-64
Nur Disk. Habe z. B. Test Drive, Wizball u. a.
Listen an: Jörg Hendrix,
Essener Str. 62,
4320 Hattingen 16

Suchen Tauschpartner! ** 720 Grad, Mask 2 u. a. Ruft doch mal an 0561/526846 (Daniel) *** 0561/523213 (Thomas) von 14 - 16 Uhr. Kaufen und verkaufen auch ***

Hi C-64 Freaks!
I search for new swappartners on only newest *** C-64 *** stuff. For contact call:
040/8500365 ask for Torsten
BYBY*HEAR*YOU*LATER*

Suche Tauschpartner im In-und Ausland für C-64. Habe: TRANTOR, RYGAR, COMBAT SCHOOL usw. Listen an: ZANI DIETER,
LINDAUERSTR. 77,
A-6912 HÖRBRANZ

Contact me ODIE from the 2098 Crew for swapping the newest stuff on C-64 and A-ST call: 06382/8562
ask for Chris please no beginners.

Schneider ***Suche Tauschpartner (nur Disk) Schreibt an:
Christoph Schmitt
Auf der Schlicht 27,
6543 Sohren,
Tel. 06543/3871.

Men without hats in 1581!
We are searching for new contacts! Always hot stuff!!! (C-64) Dial 05151/3724 and ask for Ingo!
Hi to: HTL, WOD, TBB, TNP, TID!

Ich tausche Software nur neuste Games! Listen oder direkt Disks an Anthony Angelone, 5309 Meckenheim Neuer Markt 40! Hallo to TCI-KLI-LEGION 88 - ADOLF - THEO - and all the Friends fom my!!!

Suche und tausche Software
C-64. Suche auch gute Demomaker. Also dann call:
06462/7938.
Please only Disk!

AMIGA-SOFT Lust auf die neuesten Games (oder all die alten Sachen) oder auf Anwenderprogramme???
Write to:
Postfach 12,
7733 Mönchweiler

M.H.R. Soft Austria is searching for new members. Call: (0043/732) 271773, 18 - 20h or write to: M.H.R. Soft, Postfach 6 49, A-4021 Linz.
Hi Tex: Please contact us!!! PS: We swap only Atari ST Soft.

Intro-Maker
Suche und tausche für C-64 Lettermaker, Intro-Maker, usw.
Call: 0231/466321 (Michael)
*** Lettermaker ***

C-64 Freaks meldet Euch!
Suche neuste Software! Habe Topgames (nur Disk): Bangkok Knights, Andy-Capp, On the Tiles;
Ruft an: 07663/3305 (Gerhard)

Tausche + verkaufe Topgames C-64 Disk!!! Habe Th. Cats + Thantor + Apollo 18 + 720 Grad, A. i. Morgenland, z. B.. Suche: Ikari. W. + 180 A. Worldgames. usw! Listen o. Disk an:
Andi Dettlaff,
R. Wag. Pl. 7, 3330 Helmstedt

Wanted new contacts to swap with us. Call Stage-one. Yeaaaaaaahhhhhhhhh 05151/41956 (Thomas) or hi to: FC, TBF 05151/27171 (Jens) Druids, Ganag, TWE, FAC, Hotline, Sonax, TNR, UCF, WOD, Gnom

Hallo Freaks!
Suche Tauschpartner C-64. Habe Top-Games, Du auch?
Tel. 02567(456 oder 1029 (Markus).
Bitte keine Anfänger!

Wir suchen zuverlässige Tauschpartner (C-64) nur Disk. Top Games vorhanden. 100% Antwort.
Carsten (02302/85237)
Martin (02302)85237)



ASM-FEEDBACK

Liebe Leser,

Wieder einmal gibt's ganze sieben Seiten starkes Feedback. Besonders beschäftigten Euch der Wegfall der Postlagerkarten-Kleinanzeigen, die Poster und Titelbilder, Lesertests und und und. Zu den Postern müssen wir noch was sagen: In der 1/88 hatten wir geschrieben, daß es die Poster gratis bei uns gibt. In Zukunft wird es das nicht mehr geben. Das hat zwei Gründe: Erstens ist unser Postervorrat aufgebraucht. Deshalb auch eine Entschuldigung an all die Leute, die eins haben wollten und nun keins mehr kriegen können. Zweitens ist der Verwaltungsaufwand (sprich: die damit verbundene Arbeit) so hoch gewesen, daß wir das in Zukunft nicht mehr durchführen können. Es wird einfach zu teuer. Aus diesem Grunde können wir auch keine Poster mehr nachdrucken (die Kosten für Poster sind enorm). Es tut uns leid, daß wir die Aktion nicht weiter durchführen können, und wir hoffen, daß Ihr dafür Verständnis habt. Zum Schluß noch eine Meldung an Christian Praetorius: Dein Brief wird in der nächsten ASM beantwortet, o.k.? Und jetzt viel Spaß beim Lesen!

Eure ASM-Redaktion

„Test Drive"

Hiermit möchte ich erst einmal ein Lob an Euch aussprechen. Jedoch könntet Ihr die Kino-Top-Ten ruhig weglassen. Sie gehören nicht in eine Softwarezeitschrift. Außerdem finde ich den Vorschlag von Klaus Ebelig aus Wertheim in Heft 1/88 sehr gut. Ihr könntet ruhig eine Adresse für Beantwortung der „dümmsten Fragen" geben. Nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ein Lesertest für TEST DRIVE von ACCOLADE (getestet auf ST): Du bekommst zuerst 5 Wagen angeboten. Sie werden mit einer sehr guten Grafik und zahlreichen Daten dargestellt. Nachdem Du Dich zwischen Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarosa, Lotus Turbo Esprit, Chery Corvette und Lamborghini Countach entschieden hast, befindest Du Dich in Deinem Wagen auf einer bergigen Straße. es geht nun darum, möglichst schnell zu fahren. Aber Achtung! Links ist ein Abgrund und rechts eine Steilwand. Auch mußt Du mit Schlaglöchern und Radarkontrollen rechnen. Natürlich gibt es auch Gegenverkehr und zu überholende Fahrzeuge (nehmen mit Spieldauer zu). Du mußt auch auf das Cockpit achten, denn das Schalten ist wichtig. Wenn Du in eine Radarkontrolle gerätst, mußt Du der Polizei davonfahren oder Dich an die Geschwindigkeitsvorschriften halten. In größeren Abständen kommst Du an eine Tankstelle, in der Du, je nach Schnelligkeit und Punkte, eine lustige Bemerkung wie „You drive like my grandmother" bekommst. Wenn Du zu oft Fehler machst, erscheint das berühmte „Game Over" und Dein Name wird gespeichert. Es gibt noch Extras, wie z. B. eine Fliege „klatscht" auf die Windschutzscheibe. Insgesamt hat das Spiel eine gute Grafik; nur der Sound kann einem allmählich lästig werden.

Grafik	**11**
Sound	**6**
Spielablauf	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**11**

Frank Langenbach, Stuttgart

„Indizierungsliste"

Mir ist aufgefallen, daß seit geraumer Zeit in Eurer und in anderen Computer-Zeitschriften die Liste mit indizierten Spielen fehlt (Kleinanzeigenteil). Daher beschäftigt mich seit langem nur noch eine Frage: „Wurde die Indizierungsliste indiziert?" Wenn ja, möchte ich fragen, ob dann meine folgende Hypothese richtig ist:
Die BPS hat die Indizierungsliste indiziert, weil dort alle „Brutalospiele" namentlich aufgeführt wurden. Und allein eine solch geballte Anzahl schrecklicher Namen wie „XXXXXXXXXX", „XXXXXXXX", „XXXXXXXX", „XXXXXXXXXX" etc. könnte schon ausreichen, um die minderjährigen Kids mit ihrem labilen Charakter zu Gewalttaten, kriegerischen Handlungen, Selbstmorden und Vaterlandsverrat hinzureißen. Ich hoffe Ihr könnt mir meine Frage beantworten!

Günter Kirsche, Krailling

(Anm. d. Red.: Die Liste der jugengefährdenden Computerspiele ist zwar nicht indiziert, allerdings bekommen wir rechtliche Schwierigkeiten, wenn wir die Games namentlich aufführen. Das ist nur in bestimmten Ausnahmefällen möglich. Allerdings sind nicht die von Dir aufgezählten Gründe dafür verantwortlich. Die Namen sollten nicht genannt werden, um die „Kids" nicht besonders auf indizierte Spiele hinzuweisen.)

Wieder ausgebuddelt: Rockford, Rockford und kein Ende

„Schnupdiwup, da wird nach oben schon ein Flop ans Licht gehoben; und jetzt kommt ROCKY hoch zu mir, flopdiwop den haben wir!" (Sehr frei nach Wilhelm Buschs „Max und Moritz".) Liebe Leser, ich hoffe, wenn Ihr dieses etwas abgewandelte Zitat aus der Geschichte um die beiden berühmten Lausbuben lest, habt Ihr nicht den Eindruck, daß wir verzweifelt nach einem Flop gesucht hätten, bis wir ihn endlich ans Tageslicht gefördert haben. Nein, das mir vorliegende Programm hat sich da von selbst aufgedrängt, schrie förmlich danach, verrissen zu werden. Der Grund für meinen Vergleich mit der Episode von Max, Moritz und dem geklauten Federvieh ist ein ganz anderer - wenn ROBTEK nämlich glaubt, mit seinem neuen Spiel ROCKY auch nur ein halbwegs vernünftiges Programm produziert zu haben, denn lachen ja die Hühner!

Programm: Rocky, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Robtek, Isleworth, England.

Bevor wir zu dem Programm selbst kommen, gestattet mir ein paar generelle Bemerkungen. Erstens: **ROCKY** ist ein sogenanntes „Low-Budget-Produkt", denn mit etwa 35 Mark gehört es sicher zur Niedrigpreis-Software für den Amiga. Nun ist es vielleicht nicht ganz fair, ein Programm, das um einiges billiger ist als andere Produkte für denselben Rechner, zum FLOP DES MONATS zu machen. Es gibt jedoch Fälle, in denen diese „Auszeichnung" berechtigt erscheint. Dann nämlich, wenn ein billiges Produkt noch nicht einmal annähernd seinen niedrigen Anschaffungspreis rechtfertigt. Zweitens: Das Softwarehaus **ROBTEK** ist heute nicht zum erstenmal auf dieser Seite als derjenige vertreten, der den FLOP DES MONATS „verbrochen" hat. Dazu möchte ich sagen, daß wir bestimmt nichts gegen ROBTEK haben; wer jedoch ein schlechtes Programm produziert hat, der muß dafür auch gerade stehen - wer öfter schlechte Programme produziert, der muß dafür öfter gerade stehen, jedesmal aufs Neue.

Doch nun endlich zu ROCKY. Das Spiel ist so ungefähr die zweihundertneunundachtzigtausendste Version des allerorts beliebten *Boulderdash*.

Daß ihr wißt, worum es bei dieser Art von Spielen geht, setze ich einfach mal voraus. Mittlerweile hat ja sicher jeder schon einmal ein solches Game gespielt oder doch zumindest mal gesehen. Nun glaubt man [illegible] nicht, daß [illegible] Gegenteil [illegible] das Spiel [illegible] der Ansicht, daß nach dem [illegible] keine bessere Version mehr erschienen [illegible] wenn's denn sein muß, okay, meinetwegen soll man doch jeden Monat noch zehn neue Fassungen auf den Markt bringen, aber die sollten dann schon einigermaßen gut sein! Alles andere als gut ist jedoch ROCKY. Das Spiel ist schlichtweg einfach eine Katastrophe. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß man dem Programm ein Construction Kit mit zugefügt hat. Doch dazu später mehr.

Fangen wir einmal mit der Grafik an und vergessen dabei nicht, daß wir in diesem Augenblick unserem Amiga-Monitor Auge in Auge gegenübersitzen. Was wir hier zu sehen bekommen, läßt uns die Haare (falls noch vorhanden) zu Berge stehen oder es treibt uns (falls sich das Haupthaar bereits gelichtet hat) doch zumindest die Zornesröte ins Gesicht. Nichts zu sehen von der Farbenvielfalt unseres für teures Geld erworbenen Amiga, keine Spur von Details - kurzum: selbst unser Verlagsmaskottchen Lisa Bobtail, [illegible] ihres Zeichens [illegible], hat beim Anblick dieser jämmerlichen Grafiken zunächst den Schwanz eingekniffen (im übertragenen Sinne versteht sich, denn Bobtails [illegible] Schwänze schon sehr früh ein) und hernach jaulend das Weite gesucht. Ich aber habe standhaft an meinem Platz vor dem Rechner verharrt (man hat ja als Tester schon so manches erlebt) und den Helden des Spiels, Rockford, durch die ersten [illegible] der insgesamt 20 Labyrinthe begleitet.

Nachdem man die miese Grafik so halbwegs verdaut hat, bekommt man gleich den nächsten Schock versetzt: [illegible]

Das alles ließe sich ja noch ertragen, wenn wenigstens das Spiel selbst etwas zu bieten hätte; doch da wartet gleich die nächste Enttäuschung auf uns. Außer Diamanten, [illegible] Erde und Mauern ist nichts zu entdecken. [illegible] chen Elemente, die man [illegible] anderen [illegible] hat ROBTEK [illegible], sie in sein Game mit aufzunehmen. Oder war man einfach nicht fähig dazu? Eine Frage, die wohl nur ROBTEK selbst beantworten kann. Das Spiel hat jedoch noch eine weitere Macke: So kann sich Rockford unbeschadet unter die Felsbrocken stellen, ohne daß ihm ein Haar gekrümmt wird. Erst wenn er gemächlich zur Seite tritt, schicken die Steinchen sich an, in aller Seelenruhe zu Boden zu plumpsen. Wenn sie dann einmal fallen, ist Rockford vorübergehend zu keinem Schritt mehr in der Lage; dämlich dreinblickend schaut er zu, was da um ihn herum passiert. Mit dem Schwierigkeitsgrad in den einzelnen Levels (für die jeweils drei Minuten Zeit zur Verfügung stehen) ist es auch so eine Sache. In den ersten Durchgängen wird es von Runde zu Runde immer etwas schwieriger, danach aber (wer soll das verstehen?) wieder einfacher. Was sich ROBTEK dabei wohl gedacht hat, ist mir offengestanden nicht ganz klar. Hofft man vielleicht, mit dem Construction Kit noch etwas retten zu können, so ist man auch wieder auf dem falschen Dampfer. Denn wie gesagt: Außer Diamanten, Felsen, Erde und Mauern [illegible] langweilig.

Nehmen wir zum Schluß unter'm Strich [illegible] bleibt eine Grafik, [illegible] ROCKY [illegible]

Bernd Zimmermann

Grafik	2
Sound	0
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0

Flop-Ten



Verbesserter Bestseller

Programm: PC-TOOLS de Luxe, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** ca. 198 DM, **Hersteller:** Software-Connection, Otkerstraße 7, 8000 München 90.

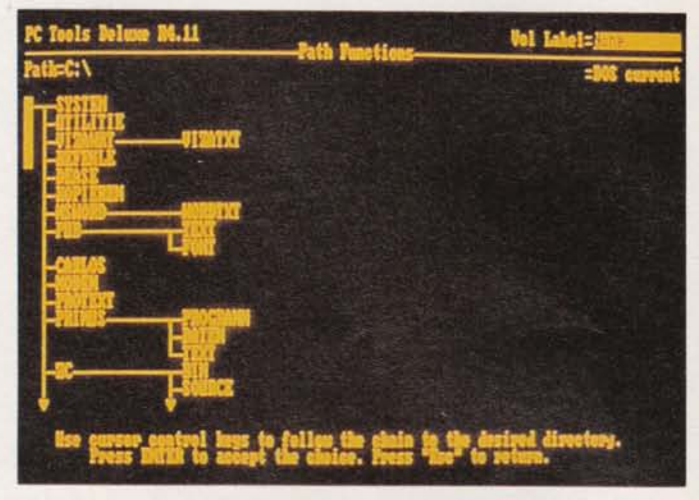
Das Programm PC-TOOLS dürfte eigentlich jedem echten PC-Freak bekannt sein. Dieses Programm dient zur Verwaltung von Diskette oder Festplatte und ist oft der letzte Helfer in der Not. Nicht selten konnten versehentlich gelöschte Dateien oder sogar ganze Datenträger mit diesem Programm noch gerettet werden. Nicht zuletzt steht das Programm PC-TOOLS auch heute noch ganz oben in den PC-Software-Hitlisten. Bereits in der Ausgabe ASM 9/87 stellten wir die neue Version 3.0 vor. Obwohl inzwischen nur einige Monate vergangen sind, gibt es schon wieder eine verbesserte Version. **PC-TOOLS DE LUXE** nennt sich die bisher letzte Version dieses so erfolgreichen Programmes.

Neben den Funktionen wurde bei der neuen Version jedoch auch der Preis erhöht, statt 97 DM schlägt das Programm mit 198 DM zu Buche. Ich war gespannt, ob diese Preiserhöhung gerechtfertigt ist und habe mir gleich die neueste Version besorgt. Im Lieferumfang hat sich nur wenig verändert, das Programm wird jetzt auf einer 5 1/4 als auch auf einer 3 1/2 Zoll Diskette geliefert. Das Handbuch besitzt nun knapp 170 Seiten, leider immer noch in Englisch. Trotzdem ist zu erwähnen, daß dieses sehr sorgfältig zusammengestellt wurde und durch viele Hardcopys eine leichten Einstieg erlaubt.

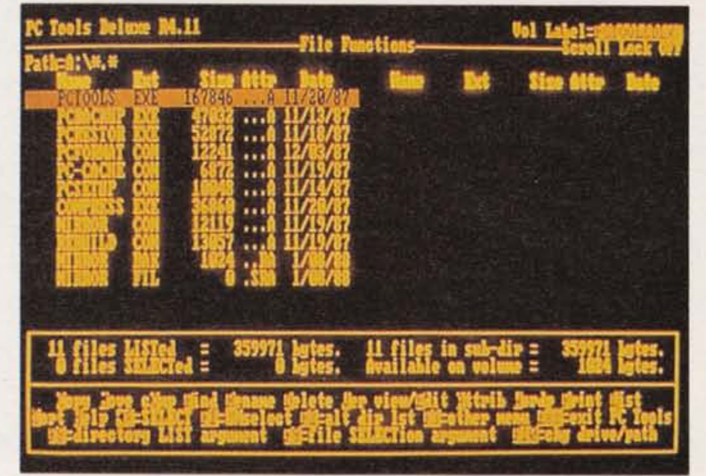
Die Veränderungen im Vergleich zur vorigen Version bestehen im wesentlichen aus neu hinzugekommenen, externen Programmteilen. Die Funktion des Hauptprogrammes ist weitgehend identisch geblieben, lediglich einige Funktionen wurden verbessert oder beschleunigt. So ist es natürlich auch mit dieser Version möglich, Files zu kopieren, löschen, auszudrucken, aufzulisten, zu suchen, zu überprüfen und vieles mehr. Ebenfalls lassen sich die meisten Funktionen, wie das Kopieren oder Löschen, auch auf Unterdirectories anwenden. Alle diese, sowie auch alle anderen Funktionen, lassen sich komfortabel über Cursortasten und Menüs auswählen. Komplizierte CONTROL-Funktionen, wie sie oft in anderen Programmen der Fall sind, gibt es hier nicht.

Eines der wichtigsten Funktionen war schon bei der alten Version UNDELETE. Diese Funktion diente zum Retten von versehentlich gelöschten Files oder sogar Directories. Diese Funktion wird jetzt durch die verbesserten Programme MIRROR und REBUILD unterstützt. Diese Programme versuchen eine versehentlich formatierte Festplatte wieder herzustellen. Gerade dies kann sehr oft nötig sein, denn wer kennt nicht die bekannten VIREN? Auch die Funktionen zum Sichern und Wiederherstellen der Festplatte wurden verbessert bzw. beschleunigt. Neu ist das Programm PC-CACHE, welches resident im Speicher verbleibt und die Diskettenzugriffe bzw. den Zugriff auf die Festplatte beschleunigt. Dies geschieht über eine zusätzliche RAM-Bank, die von diesem Programm verwaltet wird. Selbst zusätzlicher Speicher EXTENDED/EXPANDED MEMORY wird von diesem Programm unterstützt.

COMPRESS, so nennt sich die für mich interessanteste Funktion, welche in einem externen Programm untergebracht wurde. Sie dient zum Analysieren und Organisieren von Daten. So läßt sich beispielsweise die gesamte Festplatte nach Fehlern oder fehlerhaft belegten Sektoren absuchen. Auch diesen Vorgang kann man sehr übersichtlich durch eine dargestellte Grafik am Bildschirm verfolgen. Das Interessanteste ist allerdings die Neuorganisation insbesondere der Festplatte. Durch zahlreiche Festplattenzugriffe, besonders durch das Löschen von Files, wird die Festplatte nämlich teilweise







sehr unsinnig belegt. Der Nachteil ist, daß Speicherplatz verloren geht und die Zugriffszeiten steigen. Durch die Neuorganisation werden nun wieder alle Sektoren eines Files aneinandergehängt. Dieser Vorgang kann zwar einige Zeit in Anspruch nehmen, erlaubt jedoch nachher einen wesentlich schnelleren Zugriff auf die Festplatte. Außerdem werden eventuell vorher belegte Blöcke freigegeben und dadurch der freie Speicherplatz erhöht.
Ganz neu ist auch ein residenter Texteditor, welcher Textfiles beliebiger Länge bearbeiten kann. Dieser Texteditor verfügt selbst über komfortable Befehle zum Ausdrucken des Textes und bietet den Vorteil, daß er von jedem Programm aus gestartet werden kann. Ansonsten hat sich bei PC-TOOLS wenig verändert. Es wäre ja auch schade, denn was könnte man denn bei PC-TOOLS DE LUXE noch besser machen? Als Fazit kann man sicherlich behaupten, daß die neueste Version die Preiserhöhung wert ist.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche Funktionen, einfache und übersichtliche Bedienung, eingebauter Texteditor, leistungsstarker Kompressor, rettet gelöschte Files und Directories, schnelle Discroutinen.
Negativ: Handbuch in Englisch.

Das unentbehrliche Hilfswerkzeug!

Programm: Disktool V6.0, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Klaus Raczek, Wikkelrathberger Str. 12, 5140 Erkelenz, **Muster von:** 34.

DISKTOOL nennt sich ein neues Programm, mit dem fast alles machbar ist, was mit der Diskettenstation zu tun hat. Wer also gedacht hat, mit der guten alten 1541 könnte man lediglich Programme speichern, um sie anschließend wieder zu laden, der wird durch DISKTOOL eines Besseren belehrt.
Neben den-Standard Funktionen, wie Directory lesen, Befehle übertragen oder ähnlichem, eignet sich das Programm auch zum Schützen oder Entschützen von Programmen. Über eine baumartige Menüstruktur lassen sich fast alle erdenklichen Funktionen auslösen. So lassen sich beispielsweise einzelne Spuren formatieren oder sogar in einen anderen Bereich kopieren. Natürlich lassen sich einzelne Spuren auch auf dem Bildschirm auslisten, wobei die Darstellung im ASCII- und HEX-Format erfolgt. Besonders interessant ist eine Funktion zum Aufspüren von Diskettenfehlern. Nimmt man an, daß sich in einem bestimmten Bereich der Diskette ein Fehler eingeschlichen hat oder auch absichtlich erzeugt wurde, so verrät einem diese Funktion Track und Sector. Aber auch das Gegenteil ist machbar, nämlich das Erzeugen eigener SYNC-Spuren. SYNC-Spuren werden übrigens auch als Killertracks bezeichnet, da sehr viele kopierprogramme über diese stolpern. In der Praxis bedeutet das, daß beim Zugriff auf eine solche Spur weder gelesen noch geschrieben werden kann. Da das Betriebssystem der Floppy mehrere Leseversuche unternimmt, wird der ERROR erst 20 Sekunden später gemeldet. Auch wenn ein Kopierprogramm in der Lage wäre, soche Tracks zu überspringen, so wird es zumindest eine ganze Weile aufgehalten.
Wer sich mit der Technik und der Arbeitsweise des Laufwerkes etwas auskennt, dem werden sicherlich auch die ERRORS 20, 21, 22, 23 und 27 etwas sagen. Auch diese ERRORS lassen sich mit DISKTOOL gezielt anbringen. Mit gezielt meine ich, daß sowohl die Spur als auch der Sektor frei gewählt werden kann. Dies gilt auch für die normalerweise unbeschriebenen Spuren von 36 bis 41.
Neben diesen doch sehr starken Manipulationsverfahren verfügt DISKTOOL auch über einen echten Diskettenmonitor. Ein Diskettenmonitor ist mit einem Maschinensprachmonitor vergleichbar, unterscheidet sich allerdings dadurch, daß er alle Befehle direkt auf die Diskettenstation bezieht. So lassen sich einzelne BYTES oder ganze BYTEFOLGEN direkt auf der Diskette suchen. In einer Art EDITOR lassen sich Sektoren auflisten und nach Belieben verändern. Über einen speziellen Schreibbefehl wird der so modifizierte Sektor wieder auf Diskette abgelegt. Auch sonst ist der Diskettenmonitor sehr vielseitig; über Cursortasten kann der Bereich verschoben oder über F8 ein HARDCOPY ausgelöst werden. Die Darstellung des Inhaltes erfolgt auch hier sowohl im HEX- als auch im ASCII-FORMAT. Auch das Editieren kann in diesen beiden Formaten vorgenommen werden, was oft sehr nützlich ist.
Auch das sogenannte „BAM" kann über Funktionen beeinflußt werden. So lassen sich Blöcke freigeben, belegen oder verschieben. Eine Reparatur beschädigter Spuren oder Sektoren läßt sich mit dem Header- und Sektoreditor sehr schnell durchführen. Nach Einlesen der Spur wählt man zuerst den Headereditor und korrigiert dort falsche Spur- und Sektornummern und ID-Bytes. Die Prüfsumme über den Header wird dabei automatisch berichtigt.
Erklären möchte ich noch das Wort HALBSPUREN. Es ist relativ wenig bekannt, daß der Diskettenkopf normalerweise immer zwei Schritte bewegt wird und nicht, wie angenommen, einen Schritt pro Spur. Diese Vorgehensweise wurde aus Sicherheitsgründen benutzt und ist wegen der Breite der Kopfspalte nicht anders machbar. Obwohl diese Zwischenspuren in der Regel teilweise den Inhalt einer Nachbarsprur überschreiben, werden diese sehr oft zum Schützen einer Diskette verwendet. Aber auch diese Schutzverfahren machen DISKTOOL keine Probleme, da sich der Kopf auch auf solchen Halbspuren plazieren läßt. Allerdings sollte man hier sehr vorsichtig sein, denn so manche Diskette wurde schon durch Manipulationen unbrauchbar.

Alles in allem handelt es sich bei DISKTOOL um ein Programm, das dem User aus so mancher Patsche helfen kann. Allerdings sollte vorausgesetzt werden, daß der Anwender Kenntnisse über Aufbau und Arbeitsweise der Floppy besitzt. Ist dies der Fall, so dürfte DISKTOOL das ideale Programm für ihn sein.

Frank Brall

Positiv: Einfache Bedienung über Menütechnik; zahlreiche Funktionen; echter Diskettenmonitor; Möglichkeit zum Schützen und Entschützen von Disketten

Negativ: Umfangreiche Kenntnisse erforderlich.

ACHTUNG!

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser geben wir hier die Bezugsquelle des BIG BLUE READERS bekannt. Wir hatten vergessen, die komplette Adresse abzudrucken. Die C-128-Software gibt's bei: Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, England, Tel.: (0044905) 611463.



Zorlide C: Ein Compiler bekommt Nachwuchs

Programm: Zorlide C, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Zorland International, **Muster von:** CCP Software Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/ Lahn; MLS, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg.

Bei **ZORLIDE C** handelt es sich nicht um einen neuen C-Compiler, sondern lediglich um eine Art Junior-Version des bekannten *Zorland* C-Compilers. Sicher wird sich der ein oder andere noch an den ausführlichen *Zorland*-Testbericht der ASM-Ausgabe 5/87 erinnern. Inzwischen haben die **ZORLAND**-Produkte aufgrund der Ähnlichkeit mit der Firmenbezeichnung *BORLAND* einen neuen Namen bekommen, nämlich **ZORLIDE.** Ansonsten hat sich am Compiler, bis auf einige Erweiterungen, nur wenig verändert. Da mir allerdings die „Junior"-Version mit 99 DM relativ günstig erscheint, möchte ich grob die Unterschiede deutlich machen.

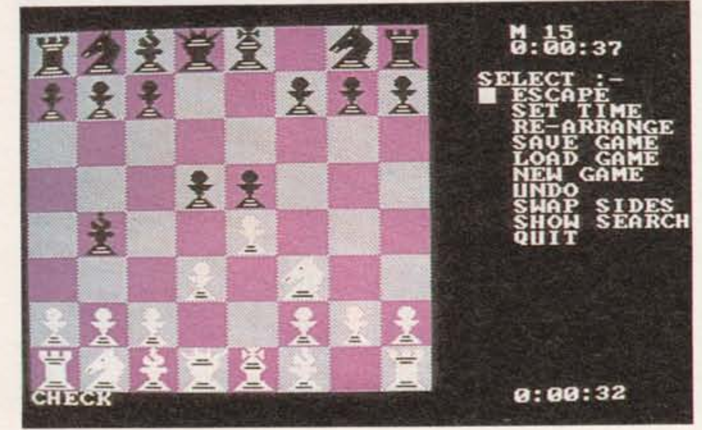
Im wesentlichen handelt es sich auch bei diesem Compiler um ein vollständiges Entwicklungspaket mit EDITOR, LINKER sowie wichtigen Utilities wie MAKE, TOUCH oder UPDATE. Einschränkungen gibt es lediglich bei den verwendbaren Speichermodellen sowie durch den fehlenden Source-Code der Bibiliotheksfunktionen. In der Praxis sieht das so aus, daß statt den vier üblichen Disketten des Hauptpaketes einfach nur die ersten zwei geliefert werden. Die Dokumentation, die aus zwei umfangreichen deutschen Handbüchern besteht, ist mit der des Hauptpaketes identisch. Diese Lösung halte ich für sehr gut, denn der Anfänger wird zumindest in der ersten Programmierzeit sowieso wenig Interesse an den größeren Speichermodellen haben. Ganz zu schweigen von dem Source-Code der Bibiliotheksfunktionen, welcher sowieso nur für den erfahrenen C-Spezialisten interessant ist. Natürlich läßt sich dieses Junior-Paket noch aufstocken; für diesen Zweck bietet die Firma **CCP** ein sogenanntes „OPTIMUM-Paket" an. Dieses OPTIMUM-Paket erlaubt es, auch Programme zu entwickeln, welche die obere Datengrenze von 64kByte überschreiten. Weiterhin wird ein Codeoptimierer mitgeliefert, der in der Lage sein soll, die compilierten Programme bis zu 30% schneller zu machen. Auch die Anleitung zum Codeoptimierer ist bereits im Handbuch der Junior-Version untergebracht.

Da sich die Junior-Version ansonsten nicht von der bereits getesteten ZORLAND-Version unterscheidet, brauchen wir auf die Eigenschaften des Compilers nicht näher einzugehen. Lediglich möchte ich noch den verbesserten Editor erwähnen. Dieser ist jetzt mit einer Menüzeile ausgestattet. Die einzelnen Funktionen wie LOAD, SAVE, BLOCKOPERATIONEN, SUCHFUNKTIONEN und vieles mehr lassen sich jetzt also auch per Cursortasten anwählen.

Alles in allem besitzt also das BEGINNER-PACK alle wichtigen Elemente des Hauptpaketes und kann deshalb nur empfohlen werden. CCP setzt hier mit 99 DM Maßstäbe, die so einfach nicht zu schlagen sein dürften.

Programm: Graphics Toolbox/ Games Toolbox, **System:** IBM PC, **Preis:** Je etwa 200 DM, **Hersteller:** Zorland International, **Muster von:** CCP (siehe oben)

Obwohl *Borland* sicherlich noch einen Vorsprung im Verkauf von C-Compilern haben dürfte, hat auch **ZORLAND C** mittlerweile viele Freunde gefunden. Es ist deshalb nur verständlich, daß die Firma nun versucht, mit weiteren TOOLBOXEN den Erfolg ihres Compilers zu unterstützen.



Daß die Bezeichnungen **GRAPHICS TOOLBOX** und **GAMES-TOOLBOX** etwas an *Borland's* Pascal-Pakete erinnert, dürfte in diesem Zusammenhang sicher kein Zufall sein. Es ist ja allgemein bekannt, daß die TURBO-PASCAL-Toolboxen einen relativ großen Zuspruch bei den Käufern fanden. Da mittlerweile viele Programmierer auf C umgestiegen sind, werden natürlich jetzt die gleichen Erweiterungen gesucht. Insbesondere die Grafik, die ja von fast allen Programmiersprachen etwas vernachlässigt wird, soll mit der ZORLITE GRAPHIX-TOOLBOX noch einmal aufgemöbelt werden. Etwas enttäuscht war ich allerdings schon, als ich die Grafiktoolbox zum erstenmal sah. Hier handelt es sich zwar um eine Erweiterung mit einem riesigen Angebot an Befehlen und Möglichkeiten, jedoch basiert alles auf dem Betriebssystem GEM. Dies führt dazu, daß von den sieben mitgelieferten Disketten allein sechs Disketten für die grafische Benutzeroberfläche GEM zuständig sind. Der Nachteil ist wohl offensichtlich! Das Handbuch weist zwar darauf hin, daß compilierte Programme, welche mit Hilfe der Grafik-Toolbox erstellt wurden, frei kopiert und verkauft werden dürfen, jedoch gibt es einen Haken: Die compilierten Programme sind nachher nur in Verbindung mit einer GEM-Schnittstelle verwendbar. Da die GEM-Schnittstelle bekanntlich von *Digital Research* entwickelt wurde, kann diese nicht ohne weiteres kopiert bzw. weitergegeben werden. Schreibt man also Programme lediglich für die eigene Verwendung, so ist die Grafik-Toolbox durchaus empfehlenswert. Möchte man seine Entwicklungen allerdings verkaufen oder auch nur verschenken, so muß der Käufer über eine GEM-Schnittstelle verfügen.

Die eigentliche GRAPHIX-TOOLBOX besteht also nur aus einer Diskette, welche den Source-Code zum Aufrufen der einzelnen GEM-Routinen enthält. Alle Funktionen sind auch in einer Library zusammengefaßt und können dadurch jederzeit einfach miteingebunden werden. Der Vorteil von GEM-Routinen besteht natürlich darin, daß es sich hierbei um Standard-Funktionen handelt, die in ähnlicher Form auch auf Computern wie dem ATARI ST existieren. So stehen beispielsweise zwei unterschiedliche VDI-Koordinatensysteme zur Verfügung, das NDC-Koordinatensystem mit 32767x32767 Punkten und das RC-System mit 640x350 Punkten. Je nach verwendeter Bildschirmkarte ändert sich natürlich auch die Auflösung des RC-Systems. Da fast alle Funktionen ursprünglich das NDC-Koordinatensystem nutzen und dieses erst später auf das RC-System übertragen, verringert sich die Ausgabegeschwindigkeit entsprechend.

Natürlich können wir an dieser Stelle nicht alle GEM-Funktionen im einzelnen besprechen; aus diesem Grund möchte ich nur einige interessante Befehle herausgreifen. Interessant ist sicher zu wissen, daß, wie beim Atari ST, mehrere Zeichensätze geladen und verwaltet werden können. Es gibt reichlich Befehle, um FONTS zu verändern oder auch auf ein Ausgabegerät zu übertragen. Windowtechnik ist für GEM ein alter Hut und braucht wohl kaum noch erwähnt zu werden. Besitzt man eine EGA-Karte, so lassen sich Farbpaletten durch neue Farbzusammensetzungen erstellen. Verschiedene LINE-Routinen sind genauso selbstverständlich wie mehrere FILL-Routinen. Neben weiteren Zeichenfunktionen wie CIRCLE oder ELLIPSE existieren natürlich auch Eingaberoutinen für die Maus. Auch die vielbegehrten Rasteroperationen zum Kopieren oder Vervielfältigen von Bildschirmausschnitten fehlen in der TOOLBOX nicht. Also: Auch ein Action-Game mit mittlerer Geschwindigkeit wird durch die TOOLBOX möglich.

Obwohl wir hier nur einen kleinen Teil der Eigenschaften erwähnen können, ist sicherlich klar geworden, daß mit GEM-ROUTINEN fast alles machbar ist. Voraussetzung ist eben nur, daß man über GEM verfügt.

Auch die GAMES TOOLBOX lehnt sich an das *Borland*-Vorbild an. Hier werden drei bekannte Spiele, nämlich SCHACH, BACKGAMMON und WARI, sowohl als C Source Code als auch in compilierter Form geliefert. Leider ist vorerst nur eine englische Dokumentation erhältlich, was sicherlich für den ein oder anderen enttäuschend sein dürfte. Das Interessanteste dieses Paketes dürfte sicherlich das Schachprogramm sein. Dieses Programm ist so umfangreich, daß es allein eine Diskette benötigt. Auch das Handbuch befaßt sich am stärksten mit diesem Programm. Neben einer kurzen Anleitung zu den einzelnen Programmen wird in einem Kapitel auch auf die Progammiertechnik eingegangen. Gerade



das letztere dürfte für den C-Programmierer interessant sein. Leider sind die Programme für meinen Geschmack sehr undurchsichtig geschrieben. Wenig Kommentare und sehr kurze Variablenbezeichnungen lassen so manchen Programmierer verzweifeln. So gelingt es also nur sehr mühselig, die Struktur sowie den Programmablauf zu kontrollieren. Wer auch bei der Programmierung Ähnlichkeiten mit TURBO-CHESS vermutet, liegt völlig falsch. ZORLIDE-CHESS ist völlig anders aufgebaut, so verfügt es beispielsweise über BITFELDER, wie sie in TURBO C nicht ein einziges Mal auftauchen.
Trotzdem zeigte sich das Schachprogramm nicht besonders spielstark, was man eigentlich von einem C-Programm schon erwarten könnte. Obwohl TURBO CHESS in Pascal geschrieben wurde, schien mir dieses Programm doch noch einige Stufen stärker zu spielen. Auch die Anzahl der möglichen Funktionen waren im Vergleich zu TURBO-CHESS sehr mager. Neben Stellungseingabe, Levelwahl, Zurücknahme gab es kaum noch erwähnenswerte Funktionen. Lediglich die Anzeige der Züge wurde besser gelöst, da das Programm im Hires-Modus arbeitet und ein echtes Schachbrett darstellt.
Bei den anderen Spielen, BACKGAMMON und WARI, handelt es sich dagegen um recht starke Gegner. Auch die Grafik ist gut gelungen. Allerdings dürften diese Programme in Deutschland wenig Anhänger besitzen.
Alle Programme werden über ein MAKEFILE unterstützt, wodurch der Programmierer schnell und einfach eine Übersicht über die Zusammensetzung erhält. *Frank Brall*

Zorlide Beginner Pack
Positiv: Gutes Preis-/Leistungsverhältnis; vollständiges Entwicklungssystem; erweiterungsfähig

Negativ: --

Zorlide Graphics Toolbox
Positiv: GEM wird mitgeliefert; zahlreiche Funktionen; Standard-Funktionen wie auf anderen GEM-Systemen

Negativ: Arbeitet nur mit GEM zusammen.

Zorlide Games Toolbox
Positiv: Programme im SOURCE-Code; ausführliche Beschreibung

Negativ: Programmcode etwas unübersichtlich; Schachprogramm ist nicht besonders spielstark.

Einfacher geht's nimmer!

Programm: CLIMate, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Markt & Technik, **Muster von:** 34.

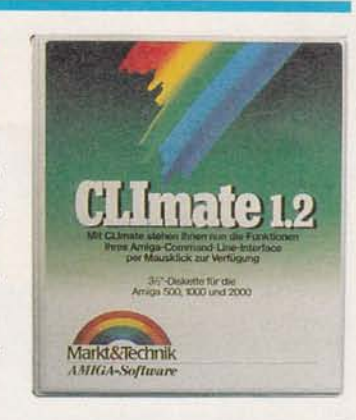
Die Bedienung des Amiga ist ja bekanntlich ein Kapitel für sich. Zwar gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, sich das System zugänglich zu machen, nämlich CLI und Workbench, aber beide haben ihre Vor- und Nachteile. Benutzt man die Workbench, dann geht die Bedienung zwar sehr einfach vonstatten, aber es sind nur relativ wenig Befehle verfügbar. Benutzt man dagegen den CLI (Commando Line Interpreter), dann sind sämtliche System-Kommandos nutzbar. Nachteilig hierbei: Die teilweise recht umständliche Syntax der Befehle, Korrekturen in einer Befehlszeile sind schwierig, jeder Befehl wird extra von Diskette nachgeladen.

Mit dem Utility **CLIMate** von **MARKT & TECHNIK** werden diese Probleme weitestgehend beseitigt. Hat man das Programm geladen, dann erblickt man ein grafisch sehr ansprechendes Kommando-Feld. Dort sind einige Befehle aufgeführt.

Darunter sind auch einige, die im normalen Befehlssatz nicht vorkommen. So ist es zum Beispiel möglich, sich eine beliebige Datei auflisten zu lassen. Daß dabei natürlich Unsinn herauskommt, wenn man sich Programme ansieht, dürfte klar sein. Trotzdem ist dieser Befehl hervorragend dazu geeignet, Texte in einem Programm zu suchen. Eine weitere Besonderheit von CLIMate ist eine Funktion, die in der Lage ist, IFF-Bilder auf dem Bildschirm darzustellen. Ansonnsten sind die meisten Befehle des CLI verfügbar. Vor allem das Nachladen der Befehle entfällt, was eine erhebliche Beschleunigung des Arbeitstempos mit sich bringt. Allerdings sind einige der Befehle etwas modifiziert worden. Hat man mit den normalen Mitteln eine Diskette formatiert, dann wurde bisher immer das Trashcan-Symbol mit abgespeichert. Bei CLIMate erfolgt dies nicht mehr automatisch, vielmehr wird nachgefragt, ob man dieses Symbol auch auf der Diskette haben will. Daran sieht man schon, daß die Programmierer einiges darangesetzt haben, ihr Produkt so flexibel wie irgend möglich zu gestallten. Die Übersichtlichkeit des Kommandofeldes ist vorbildlich; zeigt dieses Feld doch ständig die wichtigsten Daten der eingelegten Disketten an.

Es gibt aber auch zwei Schwachpunkte an diesem Programm, die nicht verschwiegen werden sollen: Erstens ist es nicht möglich, andere als die vom CLIMate benutzten Befehle zu verwenden, und zweitens können keine Programme vom CLIMate aus gestartet werden. Dies degradiert dieses ansonsten wirklich gute Programm zu einem Arbeitspferd für Diskettenoperationen. Wer viel mit seinen Disketten arbeitet, wobei ich mit arbeiten verschiedene Manipulationen meine, der findet in CLIMate eine echte Hilfe, auf die man nicht verzichten sollte. Hat man sich erst einmal an die Bedienung gewöhnt, dann geht die Arbeit in ungeahntem Tempo von der Hand. Aus diesem Grund kann dieses Utility wirklich nur empfohlen werden.

Ottfried Schmidt





Positiv: Erhebliche Beschleunigung des Arbeitstempos; sehr gute Übersichtlichkeit der Kommandoebene.

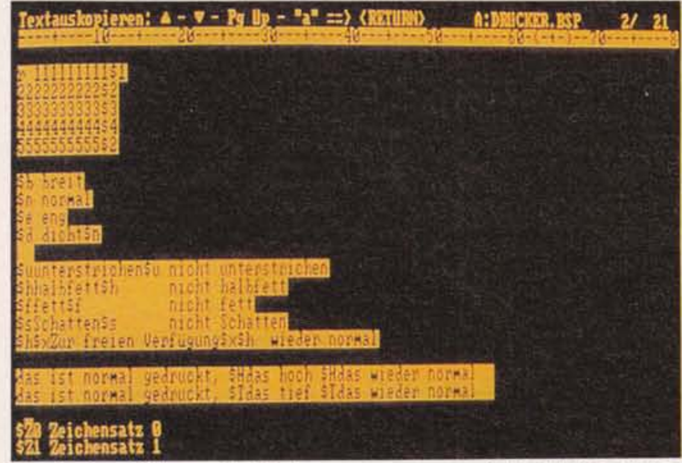
Negativ: Leider keine Möglichkeit, andere als die von CLIMate benutzten Befehle zu verwenden; ein Starten von anderen Programmen ist vom CLIMate aus nicht möglich.

Low-Cost-Textprogramm

Programm: Happy Text, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** 3M Deutschland GmbH, Carl-Schurz-Str. 1, 4040 Neuss 1, **Muster von:** 3M.

Textverarbeitungsprogramme gibt es für den PC nun wirklich mehr als genug, trotzdem erscheinen auch in diesem Bereich ständig neue Versionen. Auch die Firma **3M**, die unter anderem durch ihre Qualitäts-Leerdisketten bekannt ist, will jetzt mit einem neuen Textprogramm mitmischen. **HAPPY TEXT** nennt sich das neue Textprogramm, welches zu einem Schleuderpreis von 50 Mark auf den Markt kommt. Damit liegt das Textprogramm zumindest im Preis weit unter vielen Konkurrenzprodukten. Ich war gespannt, was dieses Low-Cost-Programm nun wirklich zu bieten hat, und habe mir kurzerhand eine Testversion besorgt.

Das Programm wird auf einer einzelnen Diskette zusammen mit einer ausführlichen deutschen Anleitung geliefert. Unter ausführlich verstehe ich allerdings keinen 500 Seiten starken Wälzer, sondern ein 28 Seiten starkes Heftchen. In der Vergangenheit hat sich immer wieder gezeigt, daß gerade kurze, komprimierte Anleitungen oft einfacher zu verstehen sind als riesige Wälzer, die bis ins kleinste Detai gehen. Unterstützt wird dieses Handbuch allerdings noch durch einen Einführungskurs, welcher als Textfile auf der Diskette zu finden ist. Neben dem eigentlichen Programm befinden sich auf der Diskette noch mehrere Druckertreiber sowie einige Beispieldateien. Karl-May-Fans werden zusätzlich noch mit einem kurzen Ausschnitt aus dem Werk „Winnetou I" belohnt.

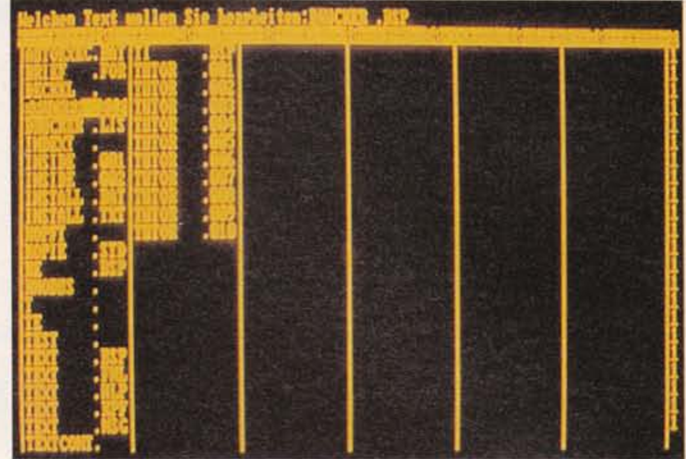


Aber nun zum eigentlichen Programm. Dieses ist übrigens teilweise in Basic (genauer gesagt, in ZBASIC) geschrieben worden. Gestartet wird das Programm über den Befehl 3M. Ein Installieren auf Harddisk oder Diskettenlaufwerk ist zwar über zwei Programme möglich, jedoch unnötig, da lediglich die Files auf einen anderen Datenträger kopiert werden.

Nach dem Start des Programmes wird nach dem Arbeitslaufwerk sowie dem Namen des zu bearbeitenden Textes gefragt. Ist der Name nicht bekannt, so kann man über die ENTER-Taste ein übersichtliches Directory abrufen und das File per Cursortasten anwählen. Danach befindet man sich sofort im eigentlichen EDIT-Modus und kann mit dem Editieren beginnen. Was mir sofort negativ auffiel, war die langsame Scrollroutine sowie der oft störende Bildschirmschnee. Diese Bildschirmstörungen treten in der Regel nur bei direktem Zugriff auf den Bildschirmspeicher auf, was mich zusätzlich zu der Frage bewegte, wie man nur so eine langsame Scrollroutine schreiben kann. Gerade bei direkten Speicherzugriffen (und das noch dazu im Textmodus) hätte ich eigentlich einen sehr schnellen Scroll-Vorgang erwartet.

Aber auch sonst zeigte das Programm, zumindest im Vergleich mit teureren Programmen, viele kleine Schwachstellen. So gibt es beispielsweise keinen echten Einfüge-Modus, sondern nur Tasten zum einmaligen Einfügen von Zeichen oder Zeilen. Fast alle diese Operationen werden über Funktionstasten ausgelöst, was etwas unüblich ist, wenn man doch schon eine mit INS beschriftete Taste besitzt.

Positiv ist allerdings die Such- und Ersetzfunktion zu bewerten. In atemberaubender Geschwindigkeit wird der gesamte Text untersucht und bestimmte Textstellen durch eine neue ersetzt. Hieran könnten sich sogar viele teurere Programme noch ein Beispiel nehmen. Etwas mager sieht es wieder bei den Blockoperationen aus. Zwar lassen sich bestimmte Textstellen auskopieren und in einen anderen Berreich wieder einkopieren, allerdings immer nur über den Weg der Diskette. Zwar ist diese Methode in einigen Fällen sogar sehr hilfreich, jedoch hätten zusätzliche Speicheroperationen nicht geschadet.



Etwas komfortabler sieht es schon bei der Textgestaltung aus. Hier besteht die Möglichkeit, bestimmte Abschnitte im BLOCKSATZ oder im FLATTERSATZ zu formatieren. Dies ist übrigens auch nachträglich möglich. Auch die Randeinstellungen können nachträglich ohne Probleme verändert werden. Hier muß jedoch nach jeder Zeile mittels Cursortasten festgelegt werden, an welcher Stelle der Satz bzw. das Wort getrennt werden soll. Auch beim automatischen Seitenumbruch kann manuell die Seite getrennt werden, was oft sehr nützlich ist.

Natürlich ist für den Anwender noch wichtig, was er nun mit seinem Programm aufs Papier zaubern kann. Gerade hier zeigt HAPPY TEXT seine Stärken. Fast alles, was der Drucker kann, von zehn verschiedenen Zeichensätzen bis hin zu den unterschiedlichsten Schriftarten, kann mit HAPPY TEXT angesprochen werden. Dies geschieht mit den üblichen Steuerzeichen, die fast alle mit dem Symbol „$" beginnen. Ein Nachteil ist hier die unübersichtliche Darstellung am Bildschirm, insbesondere dann, wenn sehr viele Schriftarten verwendet werden. Eine weitere Stärke des Programmes besteht darin, daß auch Grafikzeichen über ALT-Befehle angesprochen werden können.

Wie fast alle moderen Textprogramme verfügt auch dieses Programm über einen eingebauten Rechenmodus. Über eine Art Kommandozeile, die übrigens auch zum Aktivieren des Druckervorganges verwendet wird, lassen sich kurze Rechenaufgaben schnell lösen. Zwar erscheint kein Taschenrechner, wie er offensichtlich in Mode ist, aber richtig rechnen kann man mit HAPPY trotzdem. Sogar Spaltensummen von im Text dargestellten Tabellen lassen sich mit HAPPY TEXT ohne Probleme berechnen. Das Fassungsvermögen von HAPPY TEXT liegt bei 64KByte, also in etwa 1000 Textzeilen, was selbst für größere Vorhaben reichen dürfte.

Abschließend kann man wohl behaupten, daß HAPPY TEXT wohl nicht ganz die Leistung eines teureren Textprogrammes erreicht, allerdings konnte man dies bei einem Preis von rund 50 DM wohl auch kaum erwarten. Trotz einiger Schwächen kann das Programm dem Einsteiger gute Dienste leisten. Wer allerdings regelmäßig eine Textverarbeitung benötigt und vieleicht ab und zu noch einen Serienbrief ausdrucken möchte, der sollte sich vielleicht doch für ein anderes Textprogramm entscheiden.

Frank Brall

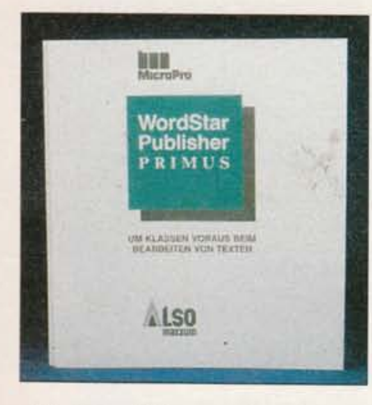
Positiv: Gutes Preis-/Leistungsverhältnis; schnelle Such- und Ersetzfunktion; Text bis 64k Länge editierbar; zahlreiche Steuerzeichen für Drucker; eingebauter Rechner

Negativ: Unübliche Tastenbelegung; Scroll-Vorgang sehr langsam; Schneestörungen am Bildschirm; keine WYSIWYG-Darstellung; kein echter INSERT-Modus.

PRIMUS, der neue Publisher von MicroPro

Programm: PRIMUS, **System:** IBM PC und kompatible, **Preis:** ca. 398 DM, **Hersteller:** MicroPro, **Muster von:** MLS, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg

Mit Begriffen wie „Desktop Publishing" wird im Augenblick sehr großzügig umgegangen. Man sollte allerdings bedenken, daß nicht alles, was mit dem Wort „PUBLISHER" geehrt wird, den mittlerweile gestiegenen Ansprüchen genügt. Oft verstecken sich hinter solchen Bezeichnungen lediglich umfangreiche Textprogramme oder erweiterte Grafikprogramme.



Ähnlich sieht es auch bei dem Publisher **PRIMUS** aus, welcher von dem bekannten Hersteller **MICROPRO** entwickelt wurde. Dem Computereinsteiger sei noch gesagt, daß MicroPro auch der Hersteller des mittlerweile berühmten Textprogrammes WORDSSTAR ist.

PRIMUS ist nun eigentlich nicht das, was ich mir unter einem PUBLISHER vorgestellt hatte, sondern eher ein ausgebautes Textverarbeitungssystem. Unter einem PUBLISHER stelle ich mir beispielsweise ein Programm vor, welches auf einfache Weise in der Lage ist, Text und Grafik im WYSIWYG (What You See Is What You Get) Verfahren miteinander zu kombinieren. Der PUBLISHER sollte dem Anwender jederzeit einen Überblick auf den zu bearbeitenden Text sowie auch auf die gerade bearbeitete Seite geben können.

Diese Bedingungen treffen bei PRIMUS nur zum Teil zu. Zwar lassen sich mit diesem Programm Text und Grafik ebenfalls verbinden, aber der Weg dorthin ist keinesweg einfach oder übersichtlich.

Das Programm wird auf fünf Disketten zusammen mit einem umfangreichen deutschen Handbuch ausgeliefert. Ein recht leistungsstarkes Installationsprogramm sorgt dafür, daß sich das Programm schnell ein einfach auf Festplatte bzw. Diskette installieren läßt. Dieser Vorgang ist im Gegensatz zu vielen anderen Programmen wirklich einfach zu bewerkstelligen, das Definieren von PATH-Namen und ähnlichem entfällt völlig. Auch der Aufruf und die Bedienung des Programmes zeigen sich in höchstem Maße bedienerfreundlich, allerdings immer im Bezug auf ein Textprogramm. Das Programm ähnelt in vielen Punkten dem Programm WORDSTAR und erscheint mir schon deshalb lediglich als ausgebautes Textprogramm. Über zahlreichen Menüs, welche sich alle mit den Cursortasten bedienen lassen, lassen sich die verschieden Funktionen des Programmes aktivieren. Dies gilt sowohl für den Edit-Modus als auch für andere Funktionen wie Druckerausgabe oder ähnliches. Wie schon bei dem Programm WORDSTAR EASY lassen sich selbst die einzelnen Edit-Funktionen, wie Text verschieben, Kopieren, Löschen, Fettschrift, Unterstreichen und viele mehr per Menü auswählen. Dem Anwender, der bisher noch wenig Erfahrung mit Textverarbeitungssystemen besitzt, dürfte diese Möglichkeit sehr entgegenkommen. Die Darstellungsweise des „editierenden Textes" erfolgt übrigens im WYSIWIG-Verfahren, wobei Blocksatz und ähnliche Formatanweisung nicht ausgeschlossen werden.

Die Ausführzeiten der einzelnen Funktionen sowie auch der Textformatierungsroutine ist als gut zu bezeichnen, was man nicht bei allen Programmen sagen kann.

Aber PRIMUS stellt neben der eigentlichen Texterfassung auch noch weitere Möglichkeiten zur Verfügung. So besitzt das Programm eine eingebaute Adressverarbeitung, welche noch dazu recht leistungsstark ist. Der Zweck ist klar, diese Adressverwaltung dient dazu, gezielte Serienbriefe oder Rundschreiben möglich zu machen. Auch die Bedienung der Adressverwaltung geschieht vorwiegend über Menüs und Masken. Obwohl PRIMUS über zahlreiche Funktion wie Sortieren, Markieren, Suchen und vieles mehr verfügt, wird die Flexiblität einer echten Adressverwaltung nicht erreicht. Dies ist allerdings auch nicht notwendig. Um Daten aus anderen Programmen übernehmen zu können, verfügt PRIMUS über eine eingebaute Softwareschnittstelle. Auf diese Weise wäre also auch eine Zusammenarbeit mit großen Datenbankprogrammen wie DBASE oder DATAEASE denkbar.

Weitere Möglichkeiten von PRIMUS bestehen darin, daß auch LISTEN ausgedruckt werden können. Allerdings ist diese Eigenschaft nicht mit denen einer Datenbank vergleichbar, da es praktisch keine Datenbanksprache gibt. Allerdings, für ein paar Adressetiketten oder einen Statusbericht über den derzeitigen Datenbestand eignet sich diese Funktion allemal.

Als letztes möchte ich noch die GRAFIKMERGE-Diskette erwähnen. Diese Diskette enthält Dateien und Programme zum Einbinden von Grafiken. Diese Diskette erwähne ich extra, weil sie nicht vom Installationsprogramm installiert wird. Ich hatte den Eindruck, als ob dieses Programm später einfach hinzugepackt wurde um die fehlenden Grafikeigenschaften des Systems auszugleichen. Die Bedienung erscheint mir



ebenfalls etwas umständlich, da das Programm resident im Speicher abgelegt wird und keinesweg richtig in die Umgebung des Textverarbeitungssystems integriert wird. Dieses residente Programm hat die Aufgabe, Bildschirmgrafiken der verschiedensten Bildschirmkarten per Knopfdruck auf Diskette abzulegen. Ein weiteres Programm, welches ebenfalls nicht fest in die Umgebung von PRIMUS integriert ist, dient später zum Verbinden der Grafik mit dem bereits edierten Text.

Abschließend möchte ich mit dem Fazit enden, daß PRIMUS wirklich ein außergewöhnlich starkes Textverarbeitungssystem ist, welches noch dazu in Bedienungungsfreundlichkeit vorbildlich ist. Auch der Preis von 398 DM erscheint mir für dieses Textverarbeitungssystem gerechtfertigt. Lediglich der Untertitel PUBLISHER scheint mir doch etwas übertrieben. Möchte man in erster Linie Texte und weniger Mischtexte oder Grafiken verarbeiten, so kann das Programm wirklich empfohlen werden, andernfalls halte ich dieses Programm für weniger geeignet. *Frank Brall*

HILFE: GRUNDLAGEN (1 VON 4)

Cursorsteuertasten

Mit dem Cusor bewegen Sie sich in Ihrem Dokument. Um den Cursor zu bewegen, benutzen Sie die Pfeiltasten auf der Tasteneinheit rechts neben der Schreibtastatur.

Cursorbewegung	Taste:
1 Spalte links oder rechts	← o. →
1 Zeile oben oder unten	↑ o. ↓
1 Wort links	Ctrl ←
1 Wort rechts	Ctrl →
linker oberer Rand	Home
unterer Rand	End

Cursorbewegung	Taste:
Zeilenanfang	Ctrl Home
Zeilenende	Ctrl End
1 Seite weiter	PgUp
1 Seite zurück	PgDn
Textanfang	Ctrl PgUp
Textende	Ctrl PgDn

Positiv:
Zahlreiche Drucker und Bildschirmkarten verwendbar
Einfache Bedienung durch Menütechnik
Komfortable Adressverwaltung
Grafiken verwendbar
Gutes Preis/Leistungsverhältnis
Negativ:
Mischtexte und Grafiken lassen sich teilweise nur sehr schwer gestalten

SUPERBASE, die Datenbank, die alles kann!

Programm: Superbase, **System:** C64/C128/PLUS 4, **Preis:** ca. 200 DM, **Hersteller:** Precision Software, **Muster von:** Elektronic-Technik, Tannenweh 9, 2351 Trappenkamp.

Datenverwaltungsprogramme gibt es ja mittlerweile wirklich mehr als genug, aber nicht immer erfüllen diese Programme die Wünsche eines echten Anwenders. Gerade bei dem PLUS 4 sieht es mit guten Datenverwaltungsprogrammen nicht sehr rosig aus. Über den C16 brauchen wir gar nicht erst zu sprechen, da er mangels Speicherplatz für ein vernünftiges Arbeiten unbrauchbar ist. Da aber mittlerweile zahlreiche C16-Benutzer ihren Speicher auf 64k aufgerüstet haben, möchte ich hier ein interessantes Programm vorstellen, nämlich **SUPERBASE.** Dieser Titel wird so manchem bekannt vorkommen. Tatsächlich ist SUPERBASE kein neues Programm, denn es wurde bereits 1983 entwickelt und angeboten. Neu ist allerdings die jetzige Version, welche sowohl auf dem C64 als auch auf dem PLUS4 verwendet werden kann. Möglich ist dies durch einen einfachen LOADER, welcher den Rechnertyp erkennt und ein entsprechendes Hauptprogramm nachlädt. Neben einer einzelnen Diskette gehören zum Lieferumfang ein umfangreiches Handbuch sowie eine Leerkassette. Leider ist sowohl die besprochene Einführungskassette als auch das ausführliche Handbuch vollständig in Englisch. Trotzdem sollten sich echte Anwender nicht abschrecken lassen, denn das Programm ist in seinen Leistungen eigentlich konkurrenzlos.
Im Test haben wir das Programm vorwiegend am PLUS4 verwendet. Es zeigte sich jedoch, daß sowohl die Bedienung als auch die Arbeitsweise beim C64 völlig identisch ist. Ja, sogar erstellte Datensätze ließen sich ohne Probleme zwischen beiden Rechnern austauschen und bearbeiten.
Das Programm ist trotz der Komplexität relativ einfach zu handhaben. Nachdem es gestartet wurde, fragt es nach einer DATADISK. Da man anfangs eine solche noch nicht besitzt, kann diese über F1 erstellt werden. Beim Erstellen werden alle wichtigen Dateien, die später benötigt werden, automatisch auf die Datendisk übertragen. Dies hat den Vorteil, daß die Diskette später selten, teilweise überhaupt nicht mehr, gewechselt werden muß. Nachdem dieser Vorgang beendet ist, hat man die Möglichkeit, eine Datenbank zu eröffnen und eine Datenmaske zu erstellen. Alle Funktionen werden hier sowohl in vielen anderen Programmteilen über Funktionstasten als auch in der anschließend erscheinenden Kommandozeile aktiviert. Beim Erstellen der Maske befindet man sich in einer Art Editor und kann den Bildschirminhalt beliebig gestalten. Es können hierbei alle Zeichen der Tastatur verwendet werden, da die Kennzeichnung der Eingabefelder über die Funktionstasten ausgelöst wird. Jedem Eingabefeld kann über einen bestimmten Befehlscode eine bestimmte Eingabeart zugeordnet werden. Hier stehen folgende Eingabefelder zur Wahl:

FILENAME (maximal 12 Zeichen)
KEY (maximal 30 Zeichen)
TEXT (maximal 255 Zeichen)
NUMMER (max. 9 Stellen, 4 Stellen nach dem Komma, 1 Vorzeichen)
DATUM (hier sind zwei Formate vorgegeben, entweder 7 oder 11 Zeichen)
KONSTANT (max. 30 Zeichen)
ZAEHLER (wie NUMMER)

Ist die Länge eines Feldes nicht durch die Eingabeart bestimmt, so kann diese über die Cursortasten beliebig (siehe max. Grenzen) eingestellt werden. Zwei grafische Symbole zeigen jeweils den Anfang und das Ende eines Eingabefeldes an.
Hat man die Maske nach seinen Wünschen gestaltet, so überrechnet der Computer die Maske und speichert diese nach einer Sicherheitsabfrage ab. Und schon kann's ans Verwalten der Daten gehen. Das folgende Hauptmenü erlaubt einem ab sofort, alles mit seinen Daten zu machen, was man sich nur denken kann:

F1 ENTER
(Eingabe von Datensätzen)
F2 SELECT (umfangreiche Befehle zum Löschen, Ersetzen, Sortieren u.v.m)
F3 FIND
(Datensätze suchen)
F4 OUTPUT (Daten nach beliebigen Kriterien ausgeben)
F5 CALC (selbst Rechenaufgaben stellen kein Problem dar)
F6 REPORT (Zustandsbericht über Daten und Datenbank)
F7 EXECUTE (Programme von Disk in Speicher laden und ausführen)
F8 HELP (zahlreiche Hilfsbildschirme können angewählt werden)

Es versteht sich von selbst, daß sich jeder Menüpunkt des Hauptmenüs wieder in zahlreiche Unterfunktionen unterteilt. Es würde den Rahmen dieses Tests sprengen, wenn wir auf jede Funktion des Programmes eingehen würden. Aus diesem Grunde möchte ich nur einige der herrausragendsten Eigenschaften von SUPERBASE eingehen.
Insbesondere muß man den komfortablen Eingabeeditor loben. Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen werden die Eingaben sofort auf Syntax geprüft und eventuell zurückgewiesen. Zahlen werden, genauso wie das Datum, sofort nach der Eingabe geprüft und entsprechend formatiert. Etwas störend fand ich, daß die Monatsbezeichnungen nicht als Zahl, sondern als Kürzel, z.B., DEC für Dezember, eingegeben werden müssen. Ob sich dies jedoch in einem anderen Menüpunkt umstellen läßt, konnten wir während unserer Testzeit nicht feststellen. Sehr gut lassen sich im Eingabeeditor auch die Cursortasten verwenden. So kann jederzeit einen Datensatz vor- oder einen Datensatz zurückgesprungen werden. Betätigt man nach der Eingabe des letzten Datensatzes zweimal RETURN, so wird dieser sofort abgespeichert. Dies liegt daran, daß zur Verwaltung der Daten eine Art RANDOM-File erzeugt wird. Dieses hat den Vorteil, daß eine riesige Anzahl von Datensätzen verwaltet werden kann, lediglich durch den Diskettenplatz begrenzt. Trotz dieses RANDOM-Verfahrens lassen sich mit Hilfe von echten Indexdateien beliebige Datensätze blitzschnell finden. Neben Standard-Befehlen wie REPLACE, DRUCKEN, SORTIEREN und vielen mehr verfügt das Programm natürlich auch über mehrere Suchbefehle. Erwähnen möchte ich hier nur, daß auch nach zusammenhängenden Daten gesucht werden kann, z. B. ein Film mit der Bezeichnung ALIEN und dem Regisseur SERGIO LEONE.
Die enorme Flexibilität von SUPERBASE wird zusätzlich noch durch eine Art eigene Programmiersprache erhöht. Wie bei großen Datenbankprogrammen, wie DBASE oder DATAEASE, lassen sich sehr komplexe Datenverknüpfungen oft nur über eigene Definitionen erreichen. Zu diesem Zweck besitzt SUPERBASE nicht nur einen eigenen Befehlssatz, sondern auch einen eingebauten Programmeditor. Die einzelnen Programme ähneln etwas der Programmiersprache BASIC, wobei selbst Grafikbefehle vorhanden sind. Auch sogenannte Listen machen dem Programm keine allzu großen Probleme. Über bestimmte Verknüpfungen lassen sich gezielt bestimmte Datenfelder von bestimmten Datensätzen heraussuchen und ausgeben. Auch diese Eigenschaft kennt man von den großen PC-Datenverwaltungsprogrammen. Selbst an den Datenaustausch zwischen verschiedenen Datenbanken ist gedacht, ja sogar über die eingebaute RS232 lassen sich Daten austauschen.
Will man ein Fazit ziehen, so kann man eigentlich nur eine Empfehlung aussprechen. Obwohl Anleitung wie auch Programm in Englisch gehalten sind, findet man sich nach wenigen Stunden mit den Grundfunktionen des Programmes zurecht. Die enormen Leistungen, die hier nur zum Teil erwähnt werden konnten, sind selbst den Preis von 200 DM wert. *Frank Brall*

```
Mode : Menu 1              Superbase
V 2.02    (c) Precision Software,1983

File Selected  = Filme

  F1  Enter
  F2  Select
  F3  Find
  F4  Output
  F5  Calc
  F6  Report
  F7  Execute
  F8  Help
```

Positiv: Eingebauter Maskeneditor, riesige Datenmenge verwaltbar, schnelle Such- und Sortierfunktion, eigene Datenbanksprache, dadurch sehr flexibel, Syntax-Check während der Eingabe.
Negativ: Dokumentation leider in Englisch.

Quill's Nachfolger ist da!

Programm: The Professional, Adventure Writing System, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Gilsoft International LTD, 2 Park Crecent, Barry, South Glamogan CF6 8HD, Tel. 0446 732765, **Muster von:** Gilsoft.

Seit es Computer gibt, gibt es auch Adventures. Seit es Adventures gibt, gibt es auch Adventure-Generatoren. Einer der bekanntesten und sogleich leistungsstärksten Adventure-Generatoren ist der bekannte *Quill*. Dieses Programm gibt es schon einige Jahre für die unterschiedlichsten Computersysteme, wie z.B. Spectrum, Schneider oder C-64. Auch andere Adventure-Generatoren lehnen sich in der Funktion und Arbeitsweise an *Quill* an. Hier möchte ich insbesondere den *GAC-Grafik Adventure Creator* und das *ACS-Adventure Creator System* (PC) nennen, welche im Befehlssatz zumindest Ähnlichkeiten mit *Quill* aufweisen. Die Leistungen, insbesondere des *Quill (*bzw. der späteren Grafikerweiterung, dem *Illustrator)* sind so enorm, daß mittlerweile zahlreiche professionellen Adventures mit diesem Programm geschrieben wurden.

Mittlerweile haben sich allerdings auch die Adventures weiterentwickelt. Parser, welche lediglich auf Verb und Substantiv reagieren, sind schon lange nicht mehr interessant. Genau dies war der Schwachpunkt von *Quill*. Es konnten nur einfache Wortkombinationen, welche noch dazu auf eine Wortlänge von vier Buchstaben begrenzt waren, verwendet werden. Zwar reichte dies oft noch für ein englisches Adventure aus, aber bei deutschen Wörtern, wie „Schieße", „Schiebe" oder ähnlichen Anfängen, versagte *Quill* völlig.

Aus diesem Grund bietet die Firma **GILSOFT** seit einiger Zeit den Nachfolger des *Quill* an - **THE PROFESSIONAL Adventure Writing System.**

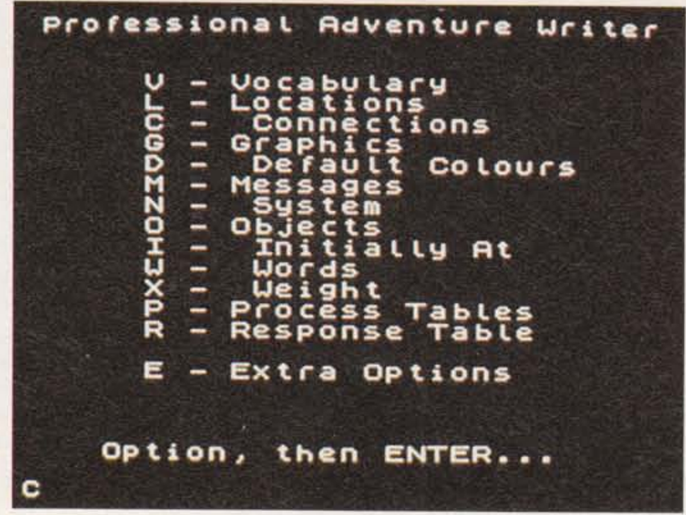
Mit diesem Programm, welches sowohl für den Spectrum mit 48k als auch für den Spectrum mit 128k geeignet ist, versucht GILSOFT, ein zweitesmal neue Maßstäbe zu setzen. Wie man schon vermuten konnte, sind die stärksten Verbesserungen beim PARSER vorgenommen worden. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger ist die neue Version in der Lage, neben SUBSTANTIV und VERB auch fünf weitere Formen zu unterscheiden. Schon bei der Eingabe des Vokabulars kann man bei jedem Wort zwischen folgenden Wortformen wählen: Verb, Adverb, Noun, Adjective, Prep., Conj., Pronoun.

Der Parser untersucht später jeden eingegeben Satz nach folgender Satzstruktur: (ADVERB)VERB(ADJEKTIV1(-NOUN1))(PREPOSITION)(ADJEKTIVE2(NOUN))

Dies sieht auf den ersten Blick vielleicht etwas kompliziert aus, ist allerdings logisch und entspricht dem normalen Satzaufbau. Auf diese Weise verarbeitet der neue Parser Sätze wie:
GET THE SMALL SWORD QUICKLY
QUICKLY GET THE SMALL SWORD
QUICKLY THE SMALL SWORD GET

Alle drei Sätze werden vom neuen Parser verstanden und führen so zu dem gleichen Ergebnis. Damit wird auch der bisher leistungsstärkere PARSER von GAC bei weitem übertroffen. Natürlich hat jeder Komfort auch seinen Preis, so ist der Speicherplatzbedarf für das Vokabular stark angestiegen. Allerdings nimmt man diesen Nachteil angesichts der zahlreichen Möglichkeiten gern in Kauf.

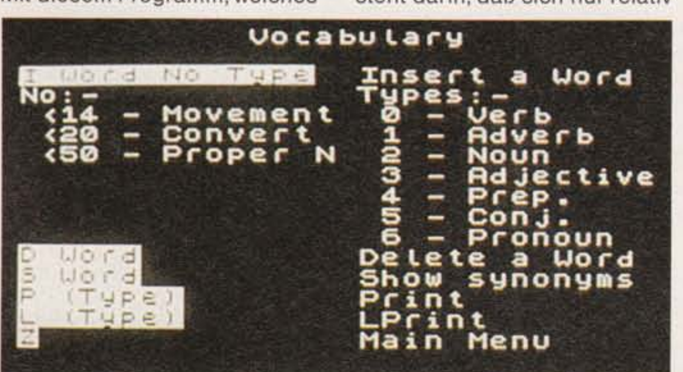
Eine weitere Verbesserung ist der eingebaute Grafikeditor, welcher ähnlich arbeitet wie der bekannte *Illustrater*. Auch hier werden die einzelnen Grafiken aus einer Folge von Grafikbefehlen aufgebaut. Der Nachteil dieses Verfahrens besteht darin, daß sich nur relativ magere Grafiken erstellen lassen, da fast alles aus den Funktionen LINE, FILL und einigen Blockoperationen erstellt werden muß. Der Vorteil dieser Methode ist allerdings, daß nur wenig Speicherplatz benötigt wird, da nicht der Bildschirm, sondern nur die einzelnen Befehle abgespeichert werden müssen. Etwas ganz Neues stellt der eingebaute Zeichengenerator dar. Er erlaubt dem Adventure-Programmierer, die Zeichen (UDG's) von 144 bis 162 nach eigenen Wünschen zu gestalten oder zu verändern. Diese Möglichkeit wird übrigens auch genutzt, um dem bekannten Eingabecursor ein ansprechendes Aussehen zu verleihen. Hier erscheint nämlich statt des üblichen weißen Quadrates ein ansprechendes Tintenfaß mit Zeichenfeder (bekanntes *Quill*-Symbol).



Um zusätzlichen Speicherplatz zu gewinnen, ist auch eine Funktion mit der Bezeichnung COMPRESS eingebaut worden. Diese Funktion untersucht das gesamte DATABASE und komprimiert dieses auf ein Minimum. Nach der Ausführung wird angezeigt, wieviele Bytes eingespart werden konnten.

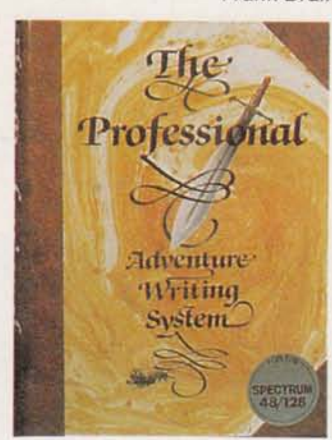
Neue Möglichkeiten ergeben sich auch durch die Verwendung von sogenannten OVERLAYS. Overlays sind Programmteile, die nur eingeladen werden können, wenn sie wirklich benötigt werden. Mit dieser Technik ist es also endlich möglich, sowohl den 48k- als auch den 128k-Speicher völlig auszunutzen. Allerdings hat diese Technik in Verbindung mit einem üblichen Kassettenrecorder ihre Grenzen.

Ansonsten sind die Funktionen und deren Arbeitsweise weitgehend mit der alten Version identisch.



Ein *Quill*-Kenner wird deshalb kaum Probleme haben, seine vorhandenen Adventures an das neue System anzupassen. Zwar gibt es noch hier und da eine kleine Erweiterung, aber grundlegende Elemente wurden nicht weiter implementiert. Bis auf wenige Ausnahmen sind selbst die Menü- und Befehlsbezeichnungen mit dem Vorgänger identisch. Aber warum denn auch nicht - warum soll man einen guten ADVENTURE-CREATOR nicht noch einmal verbessern? Man spürt, daß es sich beim Nachfolger um ein wirklich in jeder Hinsicht professionelles Programmier-Toolkit handelt. Man darf gespannt sein, wann die ersten professionell geschriebenen Adventures, mit einem Tintenfaß als Cursor, auftauchen werden.

Frank Brall

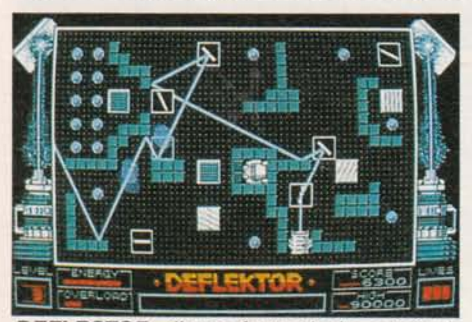


Positiv: Starker Parser für komplizierte Satzstellungen; Grafik-Programm implementiert; Kompressor für Database; Overlay-Technik, definierbare Zeichen (Shades und UDG's.

Negativ: Mageres Grafikprogramm.



Liebe Leser,
ab dieser Ausgabe wollen wir versuchen, die Konvertierungsseiten für Euch etwas informativer zu gestalten. Wir haben aus diesem Grund ein neues Kriterium eingeführt, mit dem wir Euch die Einschätzung und Bewertung einer neuen Konvertierung erleichtern wollen. Deshalb wird von nun an jeweils unter jeder Vorstellung eine **KONVERTIERUNGSNOTE** ***stehen, die wir wie Schulnoten (inklusive Tendenzen) vergeben. Dieses System erschien uns sinnvoller als die Bewertungskästchen, da in die Benotung vor allen Dingen auch die eventuellen Vor- und Nachteile eines konvertierten Programms einfließen sollten. Die Konvertierungsnote ist also als Gesamtnote zu verstehen, die die Güte der Umsetzung sowie die allgemeine Qualität des jeweiligen Spiels wiedergibt. Wir hoffen, daß wir Euch damit einen kleinen Dienst erweisen können.*** **Philipp/M.K.**



DEFLECTOR, *dieses fantastische, originelle Game aus dem Hause* **GREMLIN** *gefällt mir auf dem Schneider absolut genauso gut wie auf dem Specci. Tolle Scrolleffekte, ein guter Sound und das Super-Gameplay machen das Programm auch auf dem Schneider zu einem Top-Hit. Worum's geht? Ein Laserstrahl muß durch veschiedene Reflektoren so bewegt werden, daß zunächst alle „Steinchen" und dann die Empfängerstation getroffen werden. Wer bisher noch den Tränen nahe war, weil er DEFLEKTOR noch nicht auf dem Schneider spielen konnte, wird mit dieser Konvertierung bestens bedient. Get it!* **Konvertierungsnote: 2**

★ ★ ★



Drei destruktive Monster-Helden treiben ihr Unwesen in **RAMPAGE** *von* **ACTIVISION** *jetzt auf dem Schneider. Ich muß sagen, daß mir dieses Game zwar noch nie sonderlich gefallen hat, aber die Schneider-Version stellt für mich die bisher spielbarste und grafisch beste dar. Die Häuser und anderen Grafiken sind recht bunt, und auch die drei Monster sehen witzig aus und sind gut animiert. Es ist hier einfacher möglich, die Hubschrauber vom Himmel zu holen, wenn diese sich zu nahe an eine der Hauswände wagen, an denen unsere Helden gerade Löcher schlagen. Einzig und allein die Steuerung gefällt mir immer noch nicht so recht, denn manches Mal muß man ganz schön rumwürgen, um an einer Hauswand emporzuklettern. Ansonsten könnte man mit dieser Konvertierung zufrieden sein, wenn die Spielidee etwas kurzweiliger wäre.*
Konvertierungsnote: 2



Vom Atari ST über den Amiga zum IBM, geht denn das? Aber klar! Der beste Beweis dafür, daß man ein tolles Breakout-*Spiel auch auf dem grafisch und soundmäßig schwachen IBM rüberbringen kann, zeigt* **AUDIOGENIC** *mit* **IMPACT.** *Das Game hat zwar ganz schön*



abspecken müssen, macht aber nichtsdestotrotz immer noch 'ne Menge Fun. Der Schläger ist etwas klein geraten und bewegt sich auch recht langsam, so daß gezieltes Steuern ganz schön schwierig, aber notwendig ist. Hinzu kommt die wirklich fragwürdige Kollisionsabfrage, die einen ab und zu ganz schön ins Schwitzen bringen kann. Was sonst noch an Grafiken auf dem Bildschirm zu sehen ist, wird den anderen Versionen zwar ähnlich, war aber wohl auch nicht schwierig zu konvertieren. Der Sound ist aber absolute Sch..., denn dieses klägliche Piepsen und Krächzen bekomme ich nicht mal auf dem Specci zu hören. Was soll's, mir hat IMAPCT auch auf dem IBM viel Spaß gemacht. Demnächst wird's sogar Versionen für „die großen Drei" C-64, Spectrum und Schneider geben! Man darf also gespannt sein! **Konvertierungsnote: 3**



Ein gutes Game für C-64-User ist die entsprechende SIDEWALK-Konvertierung von INFOGRAMES, die leider schon bei der ST-Version nur in Schwarz-Weiß gehalten ist. Düster sieht es aber auch wahrlich aus, für den Cartoon-Helden mit der Schmalztolle, denn er wollte gerade mit seiner Freundin zum Band Aid-Konzert (na, klingelt's?), als ihm sein liebstes Stück (nein, nicht die Freundin), das Motorrad, geklaut wurde. Werdet Ihr es schaffen, die Schmalztolle erfolgreich in diesem Action-Adventure durch die Gegend zu steuern? Die Motivation bereitet bei diesem Spiel zudem wirklich keinen Ärger, denn allein die tollen Grafiken sind es wert, dieses Programm zu spielen. Ehrlich Leute, ich habe den Atari ST wirklich kaum vermißt. Alle Charaktere von SIDEWALK sehen ungemein originell aus und sind dermaßen spritzig-witzig gezeichnet, daß man jeden guten Comic ruhigen Gewissens beiseite legen kann. Wem dieses Feature noch nicht reicht, um die Anschaffung von SIDEWALK zu erwägen, sollte wissen, daß es außerdem noch jede Menge witzige Texte gibt, die in (fast) fehlerfreiem Neudeutsch-Slang (!) gehalten sind und super zum Spiel passen! Ist das nix? Last but not least hätten wir da noch einen guten Sound und eine vollständig in Deutsch gehaltene Anleitung anzubieten, die die Spiel-Ausstattung würdig abrunden. Und auch Eure Kohle wird gut verwertet: Ein Teil des Kaufpreises von SIDEWALK kommt der Organisation BAND AID zugute.

Schade, daß das Game so einfarbig ist. Könnt's das nächste Mal nicht 'n bißchen bunter sein, INFOGRAMES?
Konvertierungsnote: 2+





Ein Ball und zwei Spieler: Der **BASKETMASTER** *hält seinen Einzug auf dem C-64. Und wieder wurde das Game von dem Spectrum-besessenen spanischen Softwarehaus* **DINAMIC** *in Zusammenarbeit mit* **OCEAN** *produziert. Anscheinend haben die Spanier aber nicht so viel programmiertechnische Erfahrung auf dem C-64, denn das Game hat einiges von seinem Reiz und seiner Spielbarkeit verloren. Die Grafiken sind ja noch ansehnlich, aber die Zuschauerkulisse war beim Spectrum etwas imposanter. Außerdem ist es auf dem C-64 nahezu unmöglich, beim Spiel gegen den Computer zu gewinnen. Die Techniken wie Dribbeln und Werfen sind auf dem Commodore zwar genauso gehalten wie beim Specci, lassen sich aber ungleich schwerer ausführen, da die Steuerung nicht besonders präzise arbeitet. Was den Sound betrifft, so sollte mal jemand zu DINAMIC gehen und den Leuten sagen, daß der C-64 im Gegensatz zum Spectrum über einen Soundchip verfügt, den man in einem guten Spiel auch ausreichend benutzen sollte. Schade um diese schöne Basketballsimulation, denn mehr als schlechtes Mittelmaß haben die beiden Firmen bei BASKETMASTER nicht geleistet.*

Konvertierungsnote: 3-



Kurz und knapp: Die **ST. BRIDE GIRLS** *haben ihren* **JACK THE RIPPER** *in den 64er geschickt, damit er auch dort Quill-mäßig sein Unwesen treiben kann.* **CRL** *ist der „Vertreiber" eines Adventures, das sich von der Spectrum-Fassung lediglich durch bessere Grafik unterscheidet...*

Konvertierungsnote: 3



Mit **TERRA NOVA** *hat* **KINGSOFT** *eine C-16-Produktion auf den Atari ST konvertiert. Das Ergebnis: Bessere Grafiken, aber leider ein sehr langweiliger Spielablauf. Ähnlich „Xevious" scrollt man so vor sich hin, um feindliche Wesen, die massenweise auftauchen, abzuschießen. Die Gegner heben sich optisch nur geringfügig vom Hintergrund ab, so daß man schon sehr schnell reagieren muß, damit man nicht ohne Leben da steht. Auch die Schüsse, die auf den Spieler abgefeuert werden, sind wirklich schlecht zu erkennen (augen- und nervenfeindlich!). Den Sound habe ich schon nach wenigen Sekunden mittels Dreh am Potentiometer zum Schweigen gebracht - eine Zumutung. Vielleicht liegt's auch daran, daß es sich um ein Billig-Programm handelt?*

Konvertierungsnote: 4-

Na endlich gibt's **BACKLASH** *auch für den Amiga!* **NOVAGEN** *hat sich redlich bemüht, alle Features der Atari ST-Version originalgetreu für den Amiga zu übernehmen. Sowohl die Grafik, die Animation als auch der Sound sind mit dem ST absolut identisch. Ich hätte mir allerdings mal ein paar schicke Sounds gewünscht, denn der Soundchip des Amiga wird bei BACKLASH recht unterbelastet. Ansonsten kann man an dem Game nichts aussetzen, denn die Spielbarkeit ist schließlich ebenfalls adäquat.*

Konvertierungsnote: 2





Wow! Da ist **SYSTEM 3** *ja eine erstklassige Umsetzung gelungen! Bei* **INTERNATIONAL KARATE+** *für den Schneider sind wieder alle Features dabei, die auch schon die C-64-Fassung zum Tophit machten: Eine fantastische Animation und ein toller, animierter Hintergrund. Die Grafiken sind vom Feinsten, und das Game ist ziemlich schnell und schwierig, denn immerhin müssen zwei Gegner gleichzeitig auf die Matte gebracht werden. Einzig und allein der Sound mißfiel mir ein wenig, denn der hätte ruhig ein bißchen melodischer sein können. Ansonsten ist IK+ nach wie vor eines der besten Karate-Spiele, die derzeit auf dem Markt sind. Schneider-Fans sollten zugreifen!*

Konvertierungsnote: 1



Endlich gibt's **STIFFLIP** *auch in Deutsch für den Schneider! Dieses Masterpiece von* **PALACE** *kann sich sehen lassen, denn bessere Action-Adventures dieser Art habe ich bisher selten gesehen. Wer es bis jetzt versäumte, die zahllosen, witzigen Kommentare zu lesen und sich mit Hilfe der Menüs durch die Handlung zu kämpfen, sollte diese Chance jetzt unbedingt wahrnehmen! Es macht wirklich viel Spaß, die ganzen Effekte dieses exzellenten Programms auszukosten und dabei dem bösen Graf Chameleon das Handwerk zu legen. Alle Charaktere des Games sind toll designed und haben viele mimische Varianten drauf! Gut zum Game paßt auch der Sound, der den Jungs von Palace auf dem Schneider wirklich gut gelungen ist. STIFFLIP ist ein Game, das wirklich jeden halbwegs Adventure-Interessierten begeistern dürfte! Bleib zu hoffen, daß es demnächst noch weitere Abenteuer mit diesen Comic-Figuren gibt.*



Konvertierungsnote: 1



Wow, da hat sich **FIREBIRD** *ja wirklich selbst übertroffen! Warum? Na, ganz einfach,* **BUBBLE BOBBLE** *für den Atari ST ist da! Das Game bietet die Schnelligkeit der Spectrum-Fassung und eine noch bessere Grafik als sie schon der C-64 besaß. Vom Sound wollen wir gar nicht reden, denn der ist zwar nicht unbedingt ein Top-Act, aber mit der Spielhallenversion ungefähr zu 99,9% kompatibel! Auch die anderen Features*



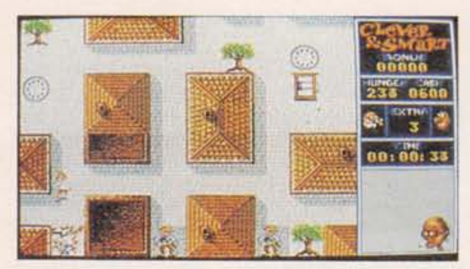
entsprechen der des Automaten-Originals völlig. Die Plattformen sind dementsprechend schlicht, aber alle anderen Charaktere des Games sind gut animiert und sehen echt witzig aus. Die Spielbarkeit ist dementsprechend hoch, zumal man auch dieses Mal wieder eine „Secret Round", Zusatzausrüstungen und wertvolle Bonuspunkte erreichen kann. Lediglich der Schwierigkeitsgrad ist etwas niedriger, aber das fällt nicht weiter störend ins Gewicht. BUBBLE BOBBLE macht viel Fun!

Konvertierungsnote: 1



Kurz vor Redaktionsschluß bekamen wir von **MASTERTRONIC/MELBOURNE HOUSE,** *England noch eine ausgezeichnete* **XENON***-Fassung zu sehen! (ASM berichtete; damals noch „Kelly X" für ST!). Jetzt lag uns die Amiga-Umsetzung vor, die man als wahrlich hervorragend gelungen bezeichnen muß. Nicht nur die Schnelligkeit, auch - und vor allem - der enorm hohe Schwierigkeitsgrad machen dieses Game (das aus der Spielhölle kommt) zu einem der besten Amiga-Games! Die Grafik ist vorzüglich; Sound und Sprachausgabe „passend". Sie müssen sich gegen Aliens zu Wehr setzen, nebenbei bestimmte „Bonus-Pills" aufsammeln und geschickt Hindernissen, Laser-Feuer und Gegnern auszuweichen. Der Spiel-Spaß ist vorprogrammiert; zumal man ob der Schwierigkeitsgrade ziemlich lange was von XENON hat!*

Konvertierungsnote: 1+



Ein spanischer Ulk-Comic gab die Vorlage ab für ein deutsches Programm: **CLEVER & SMART.** *Über die Qualität dieses Spiels kann man nach wie vor streiten, faktisch muß man aber feststellen, daß die Konvertierung für den Amiga nicht besonders glücklich verlaufen ist. Am besten hat mir noch das gute, riesige Logo von* **MAGIC BYTES** *gefallen, der Rest scheint allerdings ziemlich genau von C-64 übernommen worden zu sein, denn die meisten Grafiken sind recht lieblos. So laufen unsere beiden Helden ziemlich dämlich und mißgestaltet durch eine Gegend, die ziemlich schlichte und eckige Häuserfronten aus der Vogelperspektive bietet. Dabei wird besonders auch die schleppende Animation und das langsame Scrolling auf die Dauer ziemlich nervig. Wozu hat der Amiga eigentlich seine tollen Grafikfähigkeiten? Auch der Sound ließ ziemlich zu wünschen übrig, denn nur im Titelbild wird das Ohr mit einer Melodie erfreut, der Rest des Spiels verläuft mit einfallslosen FX-Sounds, die echt eine Beleidigung für den Soundchip sind. Der originale Comic gefällt mir da immer noch am besten.*
Konvertierungsnote: 3-

★ ★ ★



Gleich zwei neue Versionen der Reinhold Messmer-Hommage **CHAMONIX CHALLENGE** *flatterten uns von* **INFOGRAMES** *ins Haus. Erstaunlicherweise waren aber zwischen diesen beiden neuen Fassungen für den C-64 und den IBM kaum Unterschiede festzustellen. Bei beiden gibt's eine hervorragende Grafik, die gegenüber dem Atari ST nur wenig nachgelassen hat. Einzig und allein die Steuerung arbeitet etwas unpräziser, aber das fällt kaum ins Gewicht. Na, habt Ihr jetzt Lust auf eine schöne Erstbesteigung?*
Konvertierungsnote: 2



Das ehemalige Hubschrauber-Kniffel-Spiel **FORTRESS UNDERGROUND** *von* **KINGSOFT** *hat nun auch seine Umsetzung auf C-64 und Atari XL/XE erfahren. Wir haben uns für Euch die XL-Version angeschaut. Ergebnis: Von „Umsetzung" kann keine Rede sein. Das Spielchen hat mit der ursprünglichen Amiga-Version lediglich den Namen gemein. Es handelt sich um ein nettes, kostengünstiges „Fort Apocalypse-ähnliches" Game, das seine Reize, aber auch seine Grenzen hat.*
Konvertierungsnote: nicht ermittelbar (Gesamteindruck: 3)

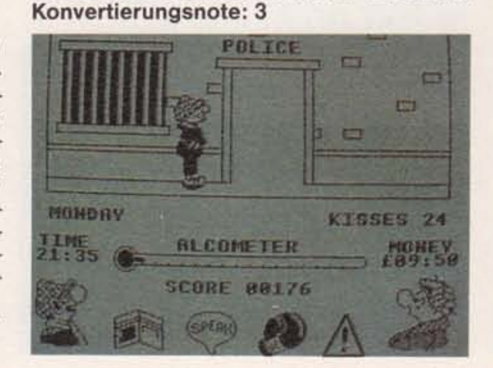
Endlich gibt's mal wieder ein bißchen Stuff für die arg vernachlässigten C-16/Plus4-Fans. **CODE MASTERS** *hat nämlich seinen Low-Budget-Dauerbrenner* **BMX SIMULATOR** *jetzt für den Einsteiger-Rechner neu aufgelegt. Die Handlung: Auf dem Monitor gibt's eine runde Strecke, die mit zwei Spielern oder dem Computer als Gegner soundsooft durchfahren werden muß. Der Nachteil: Das Game wurde für den mageren Speicher des C-16 ausgelegt und besitzt ein dementsprechend mageres Gameplay. Der Sound ist voll für die Katz', die Bikes sehen aus wie Armbrüste und die Steuerung sorgt eher für einen Krampf im Arm und weniger für Fun. Immerhin, die Backgrounds sind den Strichmännchen nicht mehr allzu sehr artverwandt, und das Game kostet lediglich einen Blauen.* **Konvertierungsnote: 3-**



Ein Comic-Strip Held will jetzt auch auf dem Schneider Furore machen: **ANDY CAPP** *von* **MIRRORSOFT** *ist wieder da! Die Animation dieses Durchschnittsbürgers mit diversen Problemchen ist nach wie vor das Glanzstück des Programmes, aber sie ist etwas langsamer als beim C-64. Ansonsten bietet die Grafik keine wesentlichen Neuerungen.*



Leider ist nämlich auch dieses Mal alles wieder schwarz/weiß, und die Grafiken hätte man auch locker mit einer simplen Zeichenroutine selbst erstellen können, denn Details fehlen dem Game.
Übrigens: Wer die paar englischen Sätzchen in dem Spiel überhaupt nicht versteht, hat jetzt auch die Chance, diese in Deutsch für den C-64 zu bekommen. Die größte Änderung dürfte aber lediglich im Titel vonstatten gegangen sein. Unser Held heißt nämlich im Deutschen **WILLYWACKER.** *Wer's braucht...*
Konvertierungsnote: 3



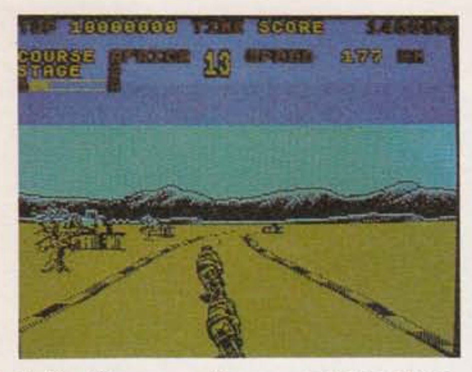


Die 16-Bitter werden diesen Monat ja wirklich gut mit neuem Konvertierungs-Stuff eingedeckt, aber leider geht das Gros dabei an den Atari ST. Die Amiga-Fans können die verheulten Taschentücher aber für einen Moment zur Seite legen, denn nun ist plötzlich, ohne jede Ankündigung, Vorahnung oder gar Prophezeiung, tatsächlich noch eine Fassung von **ARKANOID** *für den dicken Commodore herausgekommen! Wenn Ihr jetzt denkt, das OCEAN dieses Ding verbrochen hat, seid Ihr aber schief gewickelt, denn die Amiga-Version stammt vom amerikanischen Softwarehaus* **DISCOVERY.** *Die Jungs hätten aber besser die Finger von dem Game lassen sollen, denn die Konvertierung ist voll in die Hose gegangen. Zunächst mal werden alle Level unterschiedlich gestartet, so daß man die Augen immer starr auf den Monitor richten sollte. Der Sound paßt eher zum C-64 und die Steuerung ist auch nicht besonders präzise. Den dicksten Hammer haben sich die Programmierer aber bei der Animation der Sprites geleistet. Die beliebten Gegner aus den anderen Versionen sind zwar noch da und sehen gar nicht mal sooo schlecht aus, aber sie flackern fürchterlich! Gibt es tatsächlich noch Leute, die mit dem lahmen Amiga-Basic arbeiten? Wenn ja, dann müssen sie bei ... sitzen. Mann, Mann, da könnt Ihr die Taschentücher gleich wieder herausholen, denn ARKANOID ist der würdige* **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS. Konvertierungsnote: 5-**

Kein ausgesprochenes Schmankerl waren die **CALIFORNIA GAMES** *von* **EPYX** *für ASM-Leser Linus Staeffler, der uns folgendes mitteilte: „Jede Disziplin wird nachgeladen; Sound ist keiner vorhanden. Die Grafik ist sehr unschön: Alles ist sehr grob und einfarbig. Die Motivation, CALIFORNIA GAMES auf dem Spectrum zu spielen, ließ verdammt schnell nach. Das ist nicht gerade eine Empfehlung!" Vielleicht wurde hier etwas zu vorschnell gehandelt?*
Konvertierungsnote: 5-



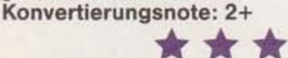
Na, dann bohrt Euch mal durch bei **DRILLER** *für den C-64! Für dieses schicke Vektor-Grafik-Game hatte* **INCENTIVE SOFTWARE** *ja stolz ein neues System mit dem Namen* **FREESCAPE** *vorgestellt, das beim Spectrum und Schneider auch voll überzeugen konnte. Leider Gottes ist aber beim C-64 die Animation etwas zu langsam geraten, mal ganz abgesehen davon, daß die Grafiken auch nicht gerade das Gelbe vom Ei sind. Immerhin haben die Jungs von INCENTIVE daran gedacht, einen ganz guten Sound einzubauen, der ein recht gutes Spielfeeling rüberbringt. Wäre nicht das interessante Gameplay, bei dem man Kristalle sammeln und Stationen ausschalten muß, wäre DRILLER schon ein mieses Game. So kann man's sich aber noch bedenkenlos reinziehen.*
Konvertierungsnote: 3-



Heiße Öfen, enge Kurven - **SUPER HANG ON** *für den Schneider ist da! Wie wir schon im damaligen Test erwähnten, sieht das Game verdammt nach dem guten Enduro Racer aus, bietet aber mehr Strecken und viele schöne Backgrounds. Seltsamerweise macht sich die Schneider-Fassung noch durch eine größere Einfarbigkeit bemerkbar, als sie schon die Spectrum-Fassung aufwies. Da war wenigstens das eigene Motorrad noch etwas bunt, aber beim Schneider hüllt sich der Monitor in dezentes schwarz und grün. Dafür ist das gesamte Scrolling eine Idee flüssiger, während der Sound wiederum direkt von Specci abgekupfert worden zu sein scheint. Seltsam, seltsam, aber das wird wohl alles daran liegen, daß beide Rechner den selben Prozessor benutzen. SUPER HANG ON reißt mich zwar auch jetzt noch nicht unbedingt von Hocker, aber* **ELECTRIC DREAMS** *hat immerhin ordentliche Arbeit bei der Umsetzung geleistet.*
Konvertierungsnote: 2-



Einfarbige Sprites müssen nicht immer ein abolutes Manko sein, wie **MEAN STREAK** *von* **MIRRORSOFT** *für den Spectrum beweist. Neben dem recht flotten Scrolling und der feinen Steuerung besitzt das Game noch einen gut gemachten 128K-Sound, bei dem es sich endlich mal lohnt, auch den Tönen eines Speccis zu lauschen. Die Handlung ist da eher indizierungsverdächtig, denn Ihr müßt mit Eurem Motorrad andere Motorradfahrer von der Straße abdrängen, abschießen oder in eine Falle locken. Zusätzlich gibt's noch Öl- und Benzinfässer sowie einige Rampen, die die Punktezahl auffrischen. MEAN STREAK bietet auch auf dem Spectrum nichts Berauschendes, ist aber noch guter Durchschnittsstuff.*
Konvertierungsnote: 2+



Den Boulder Dash-Verschnitt zum Taschengeldpreis (10 Mark) namens **SURVIVORS** *gibt es jetzt auch für den Schneider. Grafisch gesehen ist diese Fassung 64er-ähnlich - mit einigen (verständlichen) Abstrichen. Das Gameplay ist in Ordnung; eben eine gute Boulder-Variante, die dem Amstrad-User gefallen könnte.*
Konvertierungsnote: 3

Ein Low Budget-Held feiert sein Comeback auf dem Atari ST: **JOE BLADE. PLAYERS** *hat es geschafft, die Action-Handlung um sechs entführte Staatenführer passend für diesen schnellen Rechner umzusetzen. Bei diesem Labyrinth-Action-Spiel sticht die Grafik noch am ehesten ins Auge. Der Rest wurde weitgehend von den anderen Versionen übernommen. Kaum zu glauben, aber JOE BLADE sprang in den englischen Charts glatt auf Platz 1. Mehr als Durchschnitt ist das Game aber trotzdem nicht.*
Konvertierungsnote: 2-



Iiiih, was für eine winzige Spielfläche beschert **GREMLIN** *uns denn da für den Schneider? Also ehrlich Leute: Im Film* **MASTERS OF THE UNIVERSE** *hat mir Dolph Lundgren weitaus besser gefallen als im Spiel zum Film für den Schneider! Diese kleinen, absolut häßlichen Sprites sehen Ameisen ähnlicher als einem muskelbepackten Teenie-Helden. An der Handlung hat sich natürlich nichts geändert, denn unser guter He-Man muß den kosmischen Schlüssel finden. Der Sound ist auch kaum der Rede wert, aber immerhin sind die Backgrounds ab und zu ganz ansehnlich. Die Geldausgabe von ca. 32 DM kann man sich aber meines Erachtens sparen, denn dafür bietet das Game nichts Berauschendes. Ein kleiner Trost noch zum Schluß: Die früher publizierte C-64-Fassung war auch nichts Tolles.*
Konvertierungsnote: 4



Eine mysthische Handlung, gute Grafiken und viele Pop up Menues sollen die C-64-Fans dazu bewegen, bei **SLAINE** *zuzugreifen. Dieses Action-Adventure hat seit der Spectrum-Urversion kaum Veränderungen durchgemacht, denn die Grafiken sind denen des Speccis immer noch sehr ähnlich und die Steuerung nach wie vor umständlich und sehr gewöhnungsbedürftig. Ja, von REFLEX-CONTROL ist die Rede, jener* **MARTECH**-*Erfindung, bei der die Handlungsmöglichkeiten in Form von Gedanken in einem Fenster vorbeihuschen und rechtzeitig angewählt werden müssen. Deswegen bleibt SLAINE auch immer noch ein recht durchschnittliches Programm, das aber auf dem Commodore eine interessante Neuerung aufweist: Den Sound. Im Gegensatz zu den anderen Versionen gibt's jetzt einen absoluten Hammersound, bei dem man den Lautstärkeregler gar nicht laut genug aufdrehen kann! Schade, schade, daß der Rest des Games nicht so überzeugend ist.*
Konvertierungsnote: 3



Uff, in letzter Minute erreichte uns noch eine Neuerscheinung für den Atari ST! **SCRUPLES**, *dieses interessante Quizspiel mit den peinlichen Fragen und viel Psychoanalyse hat mit der Umsetzung auf den Atari ST seine Vollendung erfahren.* **LEISURE GENIUS** *(ein Töchterchen der bekannteren* **VIRGIN GAMES**) *hat das Programm mit einer exzellenten Grafik, viel Spielwitz und Komfort ausgestattet. Das Game besticht besonders durch die absolut originell gestylten Charaktere (es gibt insgesamt 50), die während des Spiels je nach Lust und Laune die verschiedensten Grimassen schneiden können. Der Titelsound Marke „Säbeltanz" gefiel mir zwar auf dem C-64 etwas besser, dafür bietet die ST-Fassung aber eine Bomben-Abschlußmelodie. SCRUPLES ist damit eine rundherum gelungene Konvertierung, die alle früher erschienenen Fassungen in den Schatten stellt.*
Konvertierungsnote: 1-



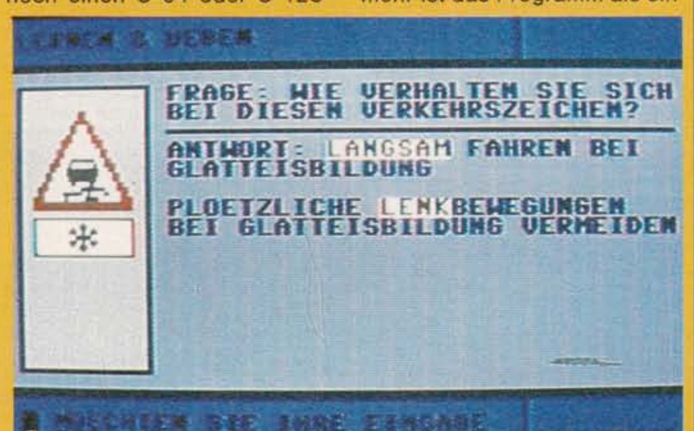
Wie wär's mit einem heißen Rennen auf zwei Rädern? **ACTIVISION** *hat sich nämlich jetzt erbarmt und eine grafisch verdammt gute Version des All-Time-Klassikers* **ENDURO RACER** *für den Atari ST vorgelegt. Der Spielspaß bleibt somit vollständig erhalten, auch wenn das Scrolling etwas zu sehr ruckelt. Meiner Meinung nach könnte das auch auf dem Atari ST besser gemacht werden. Aber was soll's, ENDURO RACER ist jedenfalls eine der besten Neuveröffentlichungen für den ST in diesem Monat.*
Konvertierungsnote: 2



In aller Kürze hier noch einige Konvertierungen mit ihren Noten:
- *Bobsleigh, Digital Integr., CPC, 5*
- *Tomahawk, Digital Integr., IBM, 3*
- *Flying Shark, Firebird, CPC, 3+*
- *Tau Ceti, CRL, ST, 2+*
- *Last Mission, Infogrammes, IBM, 2*

„Durchgefallen“

Programm: Schnell und sicher zum Führerschein, **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Falken-Software, Niedernhausen, **Muster von:** 2.
Eine Auswahl von 30 aus den insgesamt möglichen 703 Fragen muß der gestresste Kandidat richtig beantworten können, wenn er den theoretischen Teil der Führerscheinprüfung bestehen will, die ihn zum Führen eines Kraftwagens der Klasse 3 berechtigt. Das heißt: 703mal Hoffen und Bangen, denn jede der Fragen kann im Prüfungsbogen möglicherweise zum Stolperstein werden. Wie so vieles im Leben muß man sich auch den Erwerb der Fahrerlaubnis wahrlich im Schweiße seines Angesichts verdienen.
Für all diejenigen, die zum einen den begehrten Führerschein anstreben und dazu noch einen C-64 oder C-128 ihr eigen nennen, hat **FALKEN-SOFTWARE;** eine Tochter des Falken-Verlags, Niedernhausen, ein Programm herausgebracht, dem der optimistische Titel **SCHNELL UND SICHER ZUM FÜHRERSCHEIN** gegeben wurde. Hierbei handelt es sich um ein Paket, das aus der Software mitsamt 12seitigem Handbuch und aus dem neuesten amtlichen Fragenkatalog besteht. Der User kann im Hauptmenü aus drei Programmteilen auswählen uns so sein Wissen überprüfen. Diese sind „Lernen & Üben“, „Stichprobentest“ und „Wettkampf“. Nun bekommt man - entweder allein oder im „Wettkampf“-Modus mit bis zu elf Teilnehmern - Fragen gestellt, die durch Texteingaben beantwortet werden müssen. Hat man sich für einen Wettkampf entschieden, so steht dem Gefragten nur eine bestimmte, vorgegebene Zeit für die Antwort zur Verfügung, die in Form eines langsam abnehmenden Balkens in der rechten oberen Bildschirmecke dargestellt wird. Alle 703 Fragen des offiziellen Katalogs sind in dem Programm enthalten, wobei Aufgabenkombinationen immer wieder neu zusammengestellt werden, so daß die Wahrscheinlichkeit von Wiederholungen stark reduziert wurde.
Will man aber das Programm sinnvoll nutzen, so sollte man sich zuvor schon intensiv mit dem Fragenkatalog beschäftigt haben. Hierin sehe ich einen erheblichen Nachteil des Produkts, denn es erspart keineswegs das lästige, aber wohl unvermeidliche Auswendiglernen der Prüfungsfragen. Auch wird das gründliche Studium des Katalogs nicht vermieden; vielmehr ist das Programm als ein Ersatz für eine Person anzusehen, von der man sich abfragen lassen und so den Wissensstand erfahren kann. Ich habe diese Methode eigentlich immer vorgezogen, doch muß natürlich jeder Prüfling selbst am besten wissen, auf welche Art und Weise ihm das Lernen am leichtesten fällt. Stellt man jedoch eine Kostenrechnung auf, so muß man von dem Gesamtpreis des Pakets die Kosten von ca. 17 Mark für den Fragenkatalog abziehen; es bleiben also rund 53 Mark für die Software, und das halte ich persönlich, gemessen am Nutzen des Programms, für zu hoch. *bz*



Handhabung	9
Aufbau	7
Lerneffekt	3
Anreiz	3
Preis/Leistung	4

Lernspiele für Kinder

Programm: Sac á dos, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Carraz, Frankreich.
Französische Software macht immer mehr von sich reden. Eine kleinere Softwarefirma namens **CARRAZ**, die aus der Education-Sparte von INFOGRAMES hervorgegangen ist, präsentierte uns ein Beispiel für ihre Education-Serie, die sich besonders an jüngere Kinder wendet. Dieses Programm ist völlig in Französisch gehalten und möglicherweise bedingt für Französisch-Anfänger brauchbar. **SAC A DOS** ist ein kleiner Rucksack, in dem sich eine Schneider-Diskette befindet. Auf dieser stehen mehrere Denk- und Schreibspiele zur Verfügung. So gibt es z.B. ein Labyrinth, in dem z. B. ein Männchen zu seinem Haus geführt werden muß. Das Ganze wird per Joystick erledigt. In höheren Levels müssen dann mehrere Figuren z.B. ihrem Lebensraum (Affe/Baum, Fisch/Aquarium) richtig zugeordnet und durch das Labyrinth geführt werden. Ein anderer Teil beschäftigt sich mit dem Schreiben einiger Wörter. Ein Gegenstand oder ein Tier wird gezeigt und vom Computer das Wort dazugeschrieben. Z.B. erscheint eine Schildkröte, darüber steht „TORTUE“. Nun schreibt der Lernende das Wort noch einmal darunter. Dieser Teil ist auch derjenige, den ich bedingt für Französisch-Anfänger empfehlen kann. Nachteilig ist hier nur, daß nicht sehr viele Worte eingeübt werden. Es fehlt also an der Masse. Außerdem befinden sich auf der Diskette Übungen zum Gedächtnis (verschiedene Gegenstände müssen behalten werden) sowie ein Assoziationstraining, wo Gegenstände zugeordnet werden müssen.
Nun kann man über „Kinder am Computer“ ja unterschiedlicher Meinung sein. Was das Programm angeht, so ist kein „pädagogischer Mangel“ festzustellen. Auch die Ausführung (z.B. Grafik) ist o.k.. Lediglich in einem Fall fiel die Steuerung negativ auf. Wenn man nämlich im Labyrinth mehrere Zuordnungen durchführen muß und ein Männchen an einer engen Stelle mitten auf den Weg plaziert, statt an eine andere Stelle an den Zielpunkt heranzutreten, dann können evtl. vorhandene andere Männchen, die man noch zum Zielpunkt führen muß, nicht mehr vorbei, und das Ganze muß neu geladen werden.



Bis auf diese Kleinigkeit war aber alles andere in Ordnung. Da alles in Französisch ist, wird das Programm wohl nicht für deutsche Kleinkinder in Frage kommen. Zum Lernen für Französisch-Anfänger ist leider nur zu wenig „Stoff“ vorhanden. Von der Idee und pädagogischen Bearbeitung her kann man SAC A DOS aber als gelungen betrachten.

str

Grafik	7
Effekt	8
Anreiz	6
Methode	8
Preis/Leistung	7

ASM-Generalkarte



1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
2. Elektronik von A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 261041
3. Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 2201370.
4. CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 886383.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.
7. Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: (05662) 5354.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.
9. Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 6801403.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (02101) 6070.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0261) 665096-98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (02161) 21639.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.
14. Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (0541) 53905.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (02389) 6071.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (02921) 75020.
18. Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 801.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 417789.
22. Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (02408) 5119.
23. Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (06181) 252381.
26. Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (06221) 46885.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (07252) 3058.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.
34. Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
35. micro-partner/Magic Bytes, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834 o. 1835.
36. Basys-Soft, Forstgasse 19, 3440 Eschwege, Tel.: (05651) 4646.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (06421) 23048.
38. Arnor (Deutschland) Ltd. Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (089) 1234065.
40. TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (069) 614046.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (02822) 52151.
42. Rainbow Arts/Time Warp, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 16888/26688.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088

Der praktische Einkaufsführer

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 4124 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81.
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/ 57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (04163) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Landquart Str. 46a, 9320 Arbon, Schweiz, Tel.: (004171) 462228.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Auflage liegen Beilagen der Firmen WESTFALICA TECHNICA sowie dem TECHNISCHEN LEHRINSTITUT ONKEN + WEKA-VERLAG bei. Wir bitten unsere Leser um gefällige Beachtung!
Die nächste Ausgabe erscheint am 18. März 1988
Anzeigenschluß für die Ausgabe 5/88 ist der 22. März 1988